

2€

BGFmag

Une publication de Ludiris Asbl

N°3 - 2018

+ GUIDE
DES SORTIES
LUDIQUES À
BRUXELLES

RESPECTER
LES AUTRES

VIVRE
ENSEMBLE

DÉVELOPPER
L'IMAGINATION

ACQUÉRIR
DES
COMPÉTENCES

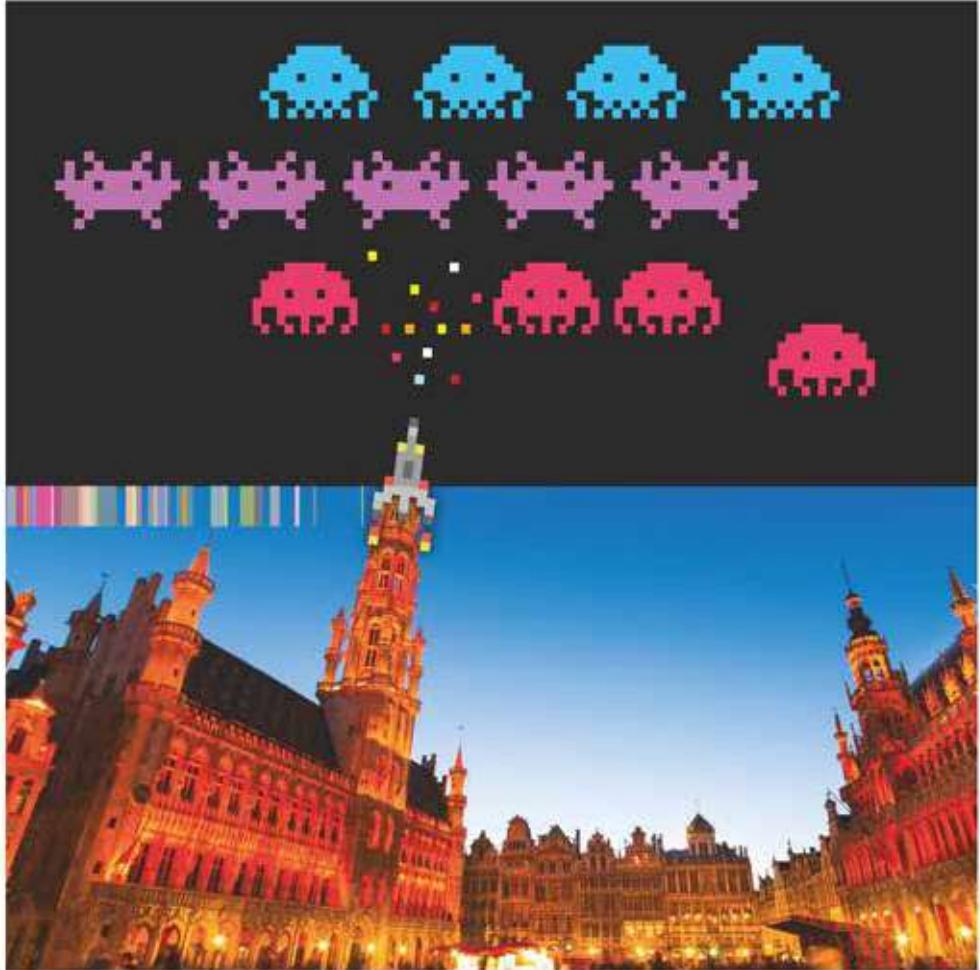
JOUER POUR APPRENDRE.
APPRENDRE À JOUER



FICHES BONUS
20 JEUX POUR APPRENDRE



BD DÉCHIFFRER
DES LETTRES



for the latest geek
& pop culture stuff in brussels :
www.visit.brussels/geek

visit.brussels

SOMMAIRE

#1 LE JEU, OUTIL ÉDUCATIF

- 8 Comment aider son enfant à l'école en jouant avec lui ?
- 11 Parents, enseignants, et si on jouait ?
- 14 L'apprentissage du français en jeu
- 18 Le jeu comme média contemporain : un enjeu éducatif

#2 SAVOIR JUSQU'AU BOUT DU CLAVIER

- 24 Des jeux sur tablette pour apprendre les maths
- 28 Je vis des hauts avec des Gamers Très Accro
- 31 WediActivists : jouer pour éveiller à la cyber citoyenneté !

#3 UN JEU, C'EST SÉRIEUX?!

- 36 Comment le jeu éduque ses joueurs ?
- 39 Ludification et jeux sérieux : et si on faisait le point ?
- 43 Des jeux-cadres pour apprendre

#4 QUAND JOUER DEVIENT COMMUNIQUER

- 50 BD : Déchiffrer des lettres
- 54 *Le Droit de Perdre* : apprendre à oser
- 58 Jouer pour se révéler, dédramatiser, répéter, riposter et s'éclater
- 62 *Feelinks*, jeu au soutien de l'action éducative et de la protection de la jeunesse

#5 DES OUTILS ET DES JEUX

#6 LE GUIDE DES SORTIES LUDIQUES À BRUXELLES

- 73 Ludothèques • Boutiques spécialisées • Clubs et associations ludiques
- Animations et soirées jeux • Escape Games

BONUS
20 jeux
pour
apprendre





Coordination :
Tanju Goban, Laetitia Severino

Ont contribué à ce numéro :
Elsa Antunes, Margot Brandt, Baptiste Campion, Jo-Anna Dannau, Virginie D'Hooge, Panagiotis Giannakakis, Nathalie Jacquemin, Renaud Keymeulen, Nathalie Lambinet, Joëlle Lamon, Manu Mainil, Daphné Renders, Jean-Louis Roubira, Shennawy, Geneviève Smal, Charlotte Van Driessche, Arnaud Van Heck, Maxime Verbesselt.

Maquette : Vincent Joassin

Graphisme et mise en page :
Marie-Noëlle et Laurence Jacmin

Illustrations originales :
Fred Navez, Franck Chalard

Couverture : Shennawy

Relectures et corrections :

Pascaline Adamantidis, Anne Brunelle, Jo-Anna Dannau, Grégory de Backer, Tanju Goban, Laetitia Severino, Charlotte Van Driessche

Merci à Eric Coët et Tess h (Wanna-Play!), Arnaud Dubuc, Annick Wuestenberg.

Le Pôle Culture du Brussels Games Festival est une initiative de Ludiris asbl en partenariat avec le Centre Bruxellois d'Action Interculturelle, Action et Recherche Culturelles asbl, Ludo asbl, la Spécialisation en Sciences et Techniques du Jeu (HE2B) et Digital Transmedia.

Le Brussels Games Festival est soutenu par la Fédération Wallonie-Bruxelles, la Région de Bruxelles-Capitale, la Commission communautaire française, la Ville de Bruxelles, Bruxelles Environnement et visit.brussels.

Editeur responsable :
Tanju Goban

Ludiris asbl
Avenue de Stalingrad 24
1000 Bruxelles
+32 (0)2/289 70 63
info@brusselsgamesfestival.be
www.brusselsgamesfestival.be

© Tous droits réservés



EDITO

Créer une revue de réflexion sur le jeu et son impact dans la société. C'était le pari un peu fou que le Pôle Culture du Brussels Games Festival faisait en lançant il y a deux ans le *BGF Mag*. Avec ce troisième numéro, le pari est en passe d'être gagné.

Après l'accessibilité au jeu et par le jeu en 2016, après les (en)jeux de la diversité en 2017, nous proposons cette année d'explorer le jeu dans sa dimension éducative, comme outil de transmission et d'acquisition des savoirs. Utilisé de manière adéquate, le jeu nous aide à grandir, à créer et à vivre ensemble. C'est un formidable outil pour acquérir des compétences, stimuler l'imagination, développer le langage et le raisonnement tout en s'amusant.

Avec ce dossier « Jouer pour apprendre, apprendre à jouer », nous poursuivons les pistes de réflexion qui avaient été entamées dans les deux premiers numéros du magazine. En 2016, Joëlle Lamon (maître-assistante en pédagogie à la Haute Ecole Francisco Ferrer) soulignait déjà qu'un jeu bien choisi, par sa présentation originale et les défis variés qu'il suscite, permet aux élèves et aux apprenants de construire des compétences⁽¹⁾. Nombreux sont les témoignages de professionnel·le·s montrant combien le jeu est non seulement enrichissant du point de vue des apprentissages, mais aussi au niveau du renforcement de la cohésion des groupes, de l'ouverture à l'autre et du vivre-ensemble.

Le *BGF Mag* innove cette année avec un récit graphique de quatre pages confié aux soins de Shennawy pour les dessins et de Jo-Anna Dannau pour les textes. Pendant 4 jours, à l'occasion du 13^{ème} Festival du Jeu de Math et de Logique, nos reporters ont arpentré, avec leurs carnets et crayons, les locaux du centre de formation Le Piment, installé au cœur de la commune de Molenbeek. Le dessin se révèle un médium très efficace pour croquer et donner à voir des instantanés rares et magiques. De ces rencontres avec les apprenants en alphabétisation, le duo nous livre des témoignages débordant de vie.

Dans les pages du *BGF Mag*, nous avons aussi voulu mettre en relief l'univers pictural profondément humaniste, sensible et attachant de l'artiste-peintre Franck Chalard dont les « têtes de lard » ont donné vie aux différentes émotions du jeu *Feelinks* (voir p. 62). On retrouvera, au fil des chapitres, ces personnages qui focalisent à travers le miroir de leurs grands yeux, une émotion discrète et universelle.

En supplément du dossier, 20 fiches de jeux à destination des professionnel·le·s mais aussi des parents ont été réalisées par une équipe pluridisciplinaire d'enseignant·e·s, de ludopédagogues et de spécialistes en sciences et techniques du jeu. Le projet a mis du temps à se dessiner, le temps nécessaire à sa maturation. La sélection des jeux, le choix des catégories, le traitement des fiches se sont accompagnés d'un travail minutieux de collecte des ressources pédagogiques disponibles. Un inventaire de ces ressources est fourni au verso de chacune des fiches.

Enfin, dans la dernière partie de ce numéro, le *Guide des sorties ludiques*, revu et mis à jour avec le concours de Wanna-Play!, répertoire des dizaines d'adresses et d'informations pratiques qui traduisent tout le dynamisme du secteur du jeu à Bruxelles.

⁽¹⁾ Joëlle Lamon, « Jeux et compétences mathématiques », *BGF Mag* n°1, 2016, p. 49.





BGF Mag

#1

LE JEU,
OUTIL ÉDUCATIF



Photo : Cyrus Pâques

Chapitre 1

COMMENT AIDER SON ENFANT À L'ÉCOLE EN JOUANT AVEC LUI ?

Depuis quelques années, les jeux de société se diversifient, arrivent dans les maisons et dans les écoles. On le retrouvait dans les écoles maternelles mais après... les jeux avaient perdu de leur intérêt éducatif. Aujourd'hui, cela change et tant mieux ! Ils débarquent désormais dans de nombreuses écoles pour aider des enfants à apprendre avec plaisir.

Plus de 1.200 jeux sortent chaque année et ce, pour tous les publics. Jeux traditionnels, abstraits, collaboratifs, coopératifs, linguistiques, musicaux ; jeux à jouer seul, en petits ou plus grands groupes ; jeux simples ou complexes ; etc. Tout un chacun peut trouver un jeu qui lui convient, une catégorie de jeux qui lui apportera du plaisir, qui lui fera vivre une expérience unique, qui lui donnera envie de rejouer, de mieux jouer et de gagner.

Il n'est pas rare de trouver aujourd'hui sur un banc d'école un enfant qui éprouve des difficultés à se concentrer pendant plusieurs dizaines de minutes, qui ne ressent aucune motivation à rester sur sa chaise et à exécuter ce qu'on lui demande, sans possibilité de faire des choix.

Dans le domaine de l'éducation, de plus en plus d'écoles s'intéressent à la théorie des

intelligences multiples d'Howard Gardner. Il s'agit d'un outil formidable qui met l'apprenant au centre de son apprentissage en prenant en compte ses besoins, en l'a aidant à utiliser d'une part ses intelligences dominantes, et à développer d'autre part ses intelligences les plus faibles. Souvent, les enfants en difficulté scolaire ont une intelligence linguistique ou logico-mathématique plus basse. Pour les aider à contrer cela, les jeux se révèlent être une réelle solution à envisager. En effet, la mécanique des jeux incite les joueurs à se concentrer, à réfléchir et à s'exprimer. Pas à pas, le joueur apprendra à développer et à mobiliser les compétences induites par le jeu.

La plupart des jeux nécessitent la présence de plusieurs joueurs qui souhaitent collaborer ou entrer en compétition en plongeant dans un univers particulier. Cette mise en situation

au sein d'un groupe engendre une interaction qui facilite la réflexion et la compréhension des apprenants, qui sont ici avant tout des joueurs. Le jeu fournit donc le contexte idéal pour dépasser des obstacles et apprendre sans s'en rendre compte.

Aider un enfant lors de sa scolarité à dépasser ses difficultés d'apprentissage est donc possible autrement qu'en augmentant le nombre d'exercices ou son temps de travail à domicile. A l'image d'un hobby, d'une activité sportive ou musicale, l'enfant s'engage alors volontairement dans le jeu et accepte l'obstacle car l'objectif fait sens pour lui ou parce qu'il éprouve tout simplement du plaisir à le faire.

Cependant pour aboutir à un apprentissage lors de séances de jeu, plusieurs principes sont à respecter. Tout comme les mécanismes d'une montre, ils sont tous essentiels. Un rouage grippé ou absent et l'apprentissage ne sera pas optimal. Il faut donc choisir :

1. Une ou plusieurs compétences que l'on souhaite développer : lire, écrire, parler, écouter, résoudre un problème, etc.
2. Un jeu qui donne envie à l'enfant : un thème attrayant, une durée qui lui convient, un nombre de joueurs atteignable, un style de jeu, etc.
3. Un jeu avec un niveau qui est un défi réalisable.
4. Des adversaires coriaces et d'autres plus accessibles.
5. Un jeu avec des règles simples ou découvertes lors d'une animation.
6. Une fréquence de jeu adaptée : une partie de 10 minutes, une fois toutes les semaines ou toutes les deux semaines n'aura qu'un effet très réduit. La compétence ne s'acquiert qu'en étant confronté de multiples fois à la tâche.
7. Un moment adéquat : il est impératif de définir dans l'emploi du temps familial un moment ludique qui aura lieu quelles que soient les contraintes du quotidien. Si ce n'est pas possible, une piste peut être de lister les clubs ou les événements ludiques de son quartier.

Si la plupart des principes sont faciles à respecter, il peut toutefois être difficile de trouver le bon jeu. Afin de vous aider dans votre quête, voici quelques astuces :

Si vous vous êtes procuré ce magazine lors du Brussels Games Festival, vous venez de marquer un point. Participer à des festivals vous donne la possibilité de rencontrer les spécialistes du monde du jeu de société : auteurs, animateurs, éditeurs, vendeurs, et donc de bénéficier des conseils de professionnels. A Bruxelles et dans les environs, voici quelques événements à ne pas louper : Le festival Jeux de Nim à Enghien, le Salon de l'Education à Bruxelles, le Jette's Gaming Tour.

Une autre astuce consiste à consulter les fiches « 20 jeux pour apprendre » en supplément du *BGF Mag* ou les sites internet des magasins professionnels, des éditeurs ou les catalogues de jeux de certains organismes qui n'ont pas de vocation commerciale :

- ▶ La Maison de la Francité pour les jeux linguistiques (voir « L'apprentissage du français en jeu », p. 14)
- ▶ Le site de jeuxmath.be de Joëlle Lamon pour les jeux mathématiques
- ▶ Le site ludobel.be, animé par Ludo asbl, qui rassemble de nombreux articles sur la promotion culturelle du jeu.

L'AUTEUR

 **Renaud Keymeulen** est pédagogue, ludopédagogue, maître assistant en sciences et techniques du jeu à la Haute Ecole Bruxelles-Brabant (HE2B). Auteur de plusieurs ouvrages sur les intelligences multiples, il est formateur en Belgique et en France depuis plus de 10 ans. Il est directeur du centre de formation KMIM asbl.



*Motivez les enfants par le jeu.
Utilisez les intelligences multiples*

Keymeulen R., Massin C.,
Van Langendonck M. (dir.), De Boek
Supérieur, Louvain-La-Neuve, 2018.



Avant d'être un livre, il s'agit d'une boîte à outils pour aider le lecteur à sélectionner le bon jeu, à animer correctement une séance ludique ou tout simplement à adapter un jeu pour qu'il rencontre au mieux les objectifs poursuivis.

Dans une société où les adultes courrent après le temps et les enfants se cachent parfois derrière un écran, les auteurs souhaitent que le jeu devienne à nouveau une activité familiale qui facilite la communication entre enfants et parents.

Parution annoncée en octobre 2018



L'ASSOCIATION



KMIM pour Knowledge Management

Intelligences Multiples est un centre de formation qui regroupe une série de formateurs s'intéressant à la problématique de l'apprentissage tant au niveau des écoles que des entreprises. A la recherche d'un « autrement », ils ont trouvé dans la théorie d'Howard Gardner sur les Intelligences Multiples, une « approche motivante » où les maîtres-mots sont « efficacité » et « plaisir ». La ludopédagogie où l'utilisation du jeu de société comme outil d'apprentissages s'est tout naturellement imposée dans leurs pratiques. KMIM compte trois ludopédagogues dans son équipe. Elsa Antunes et Nathalie Lambinet qui ont élaboré la « Méthode jeumaide » et Renaud Keymeulen. Ils veillent aussi au partage des ressources via le portail intelligences-multiples.org et la mise en œuvre d'expositions.

 Contact : Renaud Keymeulen
kmim.asbl@gmail.com
www.kmim.eu
www.intelligences-multiples.org



Chapitre 1

PARENTS ENSEIGNANTS : ET SI ON JOUAIT ?

Jouer en classe ? Et puis quoi encore ! Et en plus, sans mettre de points ? Pour beaucoup, le jeu de société est vu comme un passe-temps, un plaisir à prendre en famille ou entre amis, mais sûrement pas à l'école. Et pourtant, introduire le jeu de société en classe a de nombreux effets positifs. Dans une société où le modèle montré à nos enfants est celui de la rentabilité, de la vitesse d'exécution, de la production de résultats, prenons-nous suffisamment le temps de nous poser ensemble ?

Le jeu de société, utilisé comme outil pour développer des compétences chez les élèves est encore trop souvent boudé. Et pourtant, de plus en plus d'enseignants et d'enseignantes sont convaincus de son utilité, dans tous les types d'écoles. Le jeu est un mini-univers où tout est possible, où l'on peut être quelqu'un d'autre, où l'on doit se montrer malin pour aller au bout d'une stratégie développée parfois dès le début de la partie, un monde où ce ne sont pas toujours les plus forts qui gagnent et où il est parfois bon de s'entraider et de faire des alliances impossibles dans le monde réel.

UN JEU, DE NOMBREUSES COMPÉTENCES

Impossible de ne pas communiquer pendant une partie avec son ou ses partenaire(s), tant

verbalement que dans ses actions. Dans cet espace, les jeunes, et surtout les adolescents et adolescentes, auront une plus grande facilité à s'exprimer puisqu'ils ne parlent pas vraiment d'eux mais bien du rôle qu'ils ont endossé, ils ne seront pas jugés pour ce qu'ils sont mais bien en tant que joueurs ou joueuses.

En plus d'être un moment fun, de socialisation, le moment de jeu est également un espace de développement personnel. Le jeu de société est l'occasion de travailler certaines de nos compétences sans avoir l'impression de le faire. Il serait impossible de citer une liste exhaustive de celles-ci tant elles sont nombreuses. En voici quelques-unes, associées aux 5 domaines de développement de l'enfant :

1. Social : vie en groupe, collaboration, se décentrer et tenir compte du point de vue de l'autre, empathie, entraide, apprendre à perdre, etc.
2. Affectif : affirmer sa personnalité, se connaître soi et découvrir les autres, etc.
3. Physique : découvrir et exercer des attitudes, des gestes, de la précision, etc.
4. Moral : le respect des règles et des autres, jouer de façon équitable, etc.
5. Intellectuel : s'exprimer oralement face à un groupe, communiquer, rester concentré, développer sa créativité, avoir une vision d'ensemble, une vision sur le long terme, anticiper, développer sa rapidité et sa précision, sa logique, son vocabulaire, son langage, faire des liens, etc.

Le jeu de société, en tant qu'outil, développe et renforce l'estime de soi de chaque jeune. Il renforce leur identité, leur sentiment d'appartenance à un groupe, développe leur confiance, partie après partie.

Que voulons-nous de plus pour nos enfants ? Quel parent ne désirerait pas un cadre d'apprentissage sain où son enfant peut progresser, utiliser ses compétences pour faire avancer le groupe, jouer sans se sentir jugé, échouer ou rater un coup sans que cela ait des répercussions sur sa scolarité ?

LE RÔLE DES ENSEIGNANTES DANS TOUT ÇA ?

Le jeu, inscrit dans une société de consommation immédiate, nous apprend dès le plus jeune âge à gérer des frustrations : celle de devoir attendre son tour, de perdre, mais également d'intégrer l'existence de règles imposées par le jeu et qui sont valables pour tout le monde, jeunes comme adultes. Alors oui, les adultes devront choisir : s'asseoir à une table et jouer, sur un même pied d'égalité

et avec les mêmes règles ou bien prendre une posture de coordinateur ou coordinatrice.

L'enfant qui grandit et se construit a aussi besoin de voir que son adulte « de référence » peut aussi se tromper, perdre, ne pas connaître la réponse, et puis surtout, rigoler et s'amuser avec lui. Il est fini le temps de l'adulte froid qui se cache derrière son bureau devant la classe, de cette hiérarchie forte et autoritaire. La société change, les jeunes aussi.

Et si on essayait une approche basée sur la confiance, sur une relation saine de développement positif de chaque enfant, en allant le chercher là où il est pour l'amener un peu plus loin dans les meilleures conditions ? Les

jeunes ont besoin d'être stimulés, ils ont besoin qu'on titille leur curiosité, qu'on leur donne envie d'apprendre, envie d'en savoir plus, envie de découvrir. Quel meilleur moyen de mettre en pratique des notions d'économie qu'à travers un jeu d'échanges, de marchés et de négociations ? Quel meilleur moyen d'aborder les mécanismes de développement d'une civilisation, ancienne ou récente, qu'à travers un jeu de civilisation ?

Quel meilleur moyen d'aborder certaines batailles qu'à travers une mise en pratique avec un jeu de stratégie ? Quel meilleur moyen de libérer la parole qu'à travers des mises en scène et des jeux d'improvisation de langage ? Quel meilleur moyen de travailler leur créativité sur un sujet ou une technique qu'en la mettant en pratique de façon ludique ? Parce qu'à travers un jeu de société, on peut se tromper, on peut essayer, on peut comprendre, on peut s'aider, on peut décoder le jeu, et puis surtout, on peut profiter d'un moment tous ensemble de débriefing du jeu et des mécanismes identifiés. La dynamique du groupe-classe s'en trouvera radicalement changée.

À travers un jeu de société, on peut se tromper, comprendre, s'aider et débriefer tous ensemble.

Le plus gros danger ? Ne pas avoir bien mis le cadre, ne pas avoir bien expliqué les règles, ne pas maîtriser suffisamment les règles... est-ce vraiment grave, au final ?

Alors oui, entre les interros, la matière en retard, les examens, les cours, le remplacement de collègues absents, les programmes, et bien d'autres encore, les enseignant-e-s n'ont pas toujours le temps. Mais malgré toutes ces choses qui semblent urgentes et importantes, prenons le temps, accordons-nous ce luxe, de temps en temps, de jouer, de déconnecter toute la classe de ces tracas quotidiens, de partager de vrais moments ensemble et faisons grandir, ensemble, nos enfants et nos jeunes.



L'AUTRICE

Daphné Renders est chargée de mission à la FAPEO, la Fédération des Associations de Parents de l'Enseignement Officiel. En charge du soutien et de l'accompagnement des associations de parents du Brabant Wallon et de Bruxelles, elle est également en charge de thématiques telles que la santé et l'hygiène à l'école, l'EVRAS, les questions de genre et les jeux à l'école. Cette passion pour les jeux lui vient d'ailleurs de ses années d'animation scoute ainsi que des quelques mois durant lesquels elle a eu la grande chance de travailler chez Sajou, à Jette.



FERLAND F., *Et si on jouait ? Le jeu durant l'enfance et pour toute la vie*, Québec, 2005.

JEDWAB L., « Quand le jeu entre en école de devoirs secondaire », dans *Prospective Jeunesse - Drogues, santé, prévention* n°70, été 2014, p. 10-13.

LANCHON A., *Éduquer, c'est (aussi) jouer*, sur www.psychologies.com

MARINOPoulos S., *Jouer pour grandir*, Yapaka, Bruxelles, 2013.

MOREAU C., « Peut-on apprendre en jouant à l'école », dans *Prof, le magazine des professionnels de l'enseignement*, numéro 22, 2014, p. 38-39.





Photo : © Maison de la Francité

Chapitre 1

L'APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS EN JEU

Considérer le jeu comme une partie prenante de l'apprentissage du français, c'est sur ce principe que la Maison de la Francité a développé sa large collection de jeux de langage : un florilège de jeux en lien direct ou indirect avec l'apprentissage ou l'amélioration du français. Grammaire, orthographe, vocabulaire, syntaxe, on peut exercer ces divers aspects de la langue tout en s'amusant.

Pourquoi associer apprentissage et jeu ? Dans les premières années de sa vie, l'enfant va devoir apprendre énormément de choses. Durant cette période qui s'étale de la naissance à l'entrée en primaire, on considère que le jeu est largement suffisant pour permettre à l'enfant d'acquérir les compétences nécessaires à son épanouissement et à son développement. Son arrivée sur les bancs de l'école le rendrait-elle subitement stupide au point que l'apprentissage de matières nouvelles devienne une corvée ? Certainement pas.

Le jeu pourra servir d'espace où forces et faiblesses vont se révéler. L'implication du joueur dans le jeu, tout comme les nouvelles pédagogies, nécessitent l'engagement de l'apprenant dans son apprentissage. Le jeu

mobilise les différentes étapes à l'œuvre dans le processus d'apprentissage, notamment le projet. En effet, que ce soit un jeu de stratégie ou un jeu comme Nonsense (raconter une histoire en plaçant des mots imposés que les autres joueurs ne doivent pas deviner), le joueur va devoir planifier ses actions pour atteindre son but, les autres étapes de l'apprentissage vont donc être conditionnées par ce projet et seules les informations utiles à la tâche seront retenues, ce que tout être humain fait en permanence face à une situation nouvelle.

Méthode d'apprentissage efficace donc, le jeu peut être utilisé pour apprendre les langues, outil de communication et de socialisation par excellence. Le jeu permet de se situer autrement par rapport à la langue. Les enfants

ou les apprenants sont pris dans le jeu et les barrières sont passées. Ils oublient les freins habituels. L'échec est limité au cadre du jeu.

Les aspects de la langue peuvent être appris et travaillés à travers le jeu, et ce, avec n'importe quel public : adultes, ados, enfants, apprenants alpha⁽¹⁾, FLE⁽²⁾. Le panel existant permet à chacun de trouver de quoi améliorer sa connaissance actuelle du français.

Les jeux basés sur l'expression orale et le vocabulaire permettent de mobiliser naturellement ses connaissances en langue et de les ancrer durablement : associer des images ou des mots, une image et un mot, raconter des histoires, faire deviner des mots ou décrire des situations sont autant de principes de jeux de langage oral. L'écrit n'est pas en reste. Une bonne maîtrise de l'orthographe sera nécessaire pour gagner à Mixmo ou Mot pour mot, jeux de lettres très rythmés.



Mixmo
Asmodee

- 👤 Sylvain Hatesse, Julien Faubet
- 👥 2-6
- 🕒 8+
- ⌚ 15'



Nonsense
Les éditions du Hibou

- 👤 Véronique Houbert
- ✍ Pierre Dalla Palma
- 👥 3-6
- 🕒 8+
- ⌚ 20'



Des jeux comme *Tam-Tam Safari*, petit jeu de cartes basé sur l'association mot-image ou le Jeu des familles de sons basé sur la reconnaissance de phonèmes serviront aux jeunes lecteurs en français. La grammaire sera révisée en parcourant le plateau du *Tour du verbe* ou *De temps en temps*. À travers ces jeux, c'est donc une autre manière d'apprendre et/ou de perfectionner son français qui est mise en avant.

La ludothèque de la Maison de la Francité met donc plus de 250 jeux à disposition des professeurs, étudiants ou animateurs, mais aussi du grand public : des jeux de table, des jeux pour enfants et pour adultes, des jeux solitaires ou jeux collectifs, des jeux d'ambiance et jeux pédagogiques abordant différents niveaux de maîtrise et compétences.



L'AUTRICE



Virginie D'Hooge est chargée du projet « jeux de langage » pour la Maison de la Francité.

NOTES

⁽¹⁾ Alpha (pour alphabétisation) : apprendre à parler, écrire, lire et calculer à des adultes n'ayant jamais été scolarisés ou n'ayant acquis aucun diplôme scolaire, ni en Belgique, ni à l'étranger et/ou ne maîtrisant, dans aucune langue, les compétences équivalentes au Certificat d'Etudes de Base (CEB).

⁽²⁾ FLE (pour français langue étrangère) : apprendre le français à des adultes scolarisés dans leur langue maternelle (au-delà du niveau de l'enseignement « primaire » belge).



Mot pour mot

Scorpion masqué



Jack Degnan



2-12



10+



< 30'

L'ASSOCIATION



La Maison de la Francité organise de multiples activités : conférences, débats littéraires, expositions, projections cinématographiques, concours d'expression écrite, tables de conversation, stages de prise de parole, événements ludiques et pédagogiques, études et réertoires. Sans oublier le service « SOS Langage », celui d'écrivain public et la bibliothèque installée dans l'Espace Césaire. Le fil rouge qui sous-tend toutes ces activités est la promotion de la langue française et de la francophonie internationale. Maîtriser la langue, c'est se donner la possibilité de communiquer avec justesse, de parler avec nuances et de mieux se faire comprendre, dans le but de mieux comprendre l'autre. Maîtriser la langue, c'est démultiplier les chemins d'accès à la culture et les expressions de notre créativité.

Ludothèque de la Maison de la Francité

Rue Joseph II, 18 – 1000 Bruxelles
Ouvert le mercredi de 13h30 à 17h ou sur rendez-vous.



Contact : Virginie D'Hooge

+32 (0)2 219.49.33

jdl@maisondelafrancite.be

www.maisondelafrancite.be



EN SAVOIR +

EXPOSITION INTERACTIVE DES JEUX DE LANGAGE

Chaque année, la Maison de la Francité organise une exposition interactive où les visiteurs ne se contentent pas d'observer les différents jeux exposés. Encadrés par des animatrices, ils jouent et découvrent un large éventail de jeux axés sur la langue française, mais aussi de culture générale. Les classes et groupes d'apprenants adultes sont les bienvenus et accueillis sur réservation du lundi au vendredi.

L'exposition aura lieu cette année du **4 au 24 octobre 2018**. Avant l'ouverture au grand public, des journées « professionnelles » à destination des instituteurs, professeurs, futurs enseignants, formateurs ou encore animateurs sont organisées les **1^{er}, 2 et 3 octobre 2018 de 10h à 16h30**. Des ateliers pédagogiques sont également proposés. Le weekend du **20 et 21 octobre** sera dédié aux familles qui peuvent participer aux ateliers jeux pour les enfants et leurs parents, ainsi qu'aux animations et aux spectacles pour enfants.



Programme détaillé à partir de septembre 2018 sur www.maisondelafrancite.be



LE JEU COMME MÉDIA CONTEMPORAIN : UN ENJEU ÉDUCATIF

Co-titulaires de l'Atelier de conception et de mise en situation de dispositifs pédagogiques en éducation aux médias (IHECS), Baptiste Campion et Brieuc Guffens envisagent le jeu comme partageant nombre de caractéristiques des médias dits « traditionnels », et montrent, dans cet article, dans quelle mesure ils posent les mêmes enjeux qu'eux. Sur cette base, ils proposent des pistes pour développer l'éducation au jeu au-delà des cadres souvent envisagés et directement inspirés des pratiques éducatives de l'éducation aux médias.

Le jeu est une activité ancienne et très largement répandue parmi les sociétés humaines. Mais, malgré son caractère d'évidence quasi anthropologique et une certaine valorisation, le jeu suscite aujourd'hui également des interrogations voire des inquiétudes. Un important discours social questionne le jeu (et particulièrement le jeu vidéo) : est-il dangereux ? Est-il sûr, suffisamment encadré ? Est-il susceptible d'entraîner de la violence, des addictions ou encore une confusion entre le monde du jeu et la réalité ? Est-il suffisamment stimulant, éducatif ? Cette liste, non exhaustive, de questions à la base de nombre de débats et/ou d'angoisses des parents et éducateurs, indique la nécessité d'envisager des formes d'éducation au jeu.

Il ne s'agit pas ici d'apprendre à jouer, à devenir (bon ou mauvais) joueur, mais de permettre à chacun de mieux comprendre un objet pas aussi évident qu'on pourrait le penser. Le jeu,

en tant qu'objet et activité, n'est pas nécessairement transparent, de par les dispositifs qu'il mobilise, les techniques ou le vocabulaire qu'il implique, les présupposés culturels qu'il véhicule. Comment le rendre accessible, surtout là où il suscite des questionnements, sans pour autant casser la « magie » et la spontanéité du jeu ? Nous postulons que cela peut être atteint, au moins en partie, en s'appuyant sur les apports de l'éducation aux médias dans la mesure où le jeu peut, sous certains angles, être considéré comme un média.

L'historien de la culture Johan Huizinga (1938, p. 51) définissait le jeu comme une activité volontaire, poursuivie d'une fin en soi, accomplie dans un cadre spatio-temporel clairement délimité, régie par une règle librement consentie mais impérieuse. Dans ce « cercle magique » du jeu qui coupe provisoirement le joueur des contingences de la vie courante, il peut « être autrement ». Mais Gilles Brougère

(2002) note que si le temps du jeu est effectivement libéré des contraintes et, à ce titre, voué au divertissement, le jeu n'est pas pour autant coupé du monde : c'est un produit culturel enraciné socialement. De ce point de vue, le jeu est comparable à une fiction médiatique (film, série télévisée, bande dessinée, etc.) dans laquelle on accepte de croire le temps de la fiction, et qui véhicule en même temps une vision du monde tributaire de son contexte de production et des intentions de ses auteurs.

Ainsi, les jeux s'insèrent dans des circuits de production et de distribution, avec leurs valeurs, leurs contraintes, leur marketing qui ont un poids potentiellement important dans la construction des attentes et dans celle du rapport au jeu. En tant qu'activité qui va définir des rôles et des tâches, les joueurs vont expérimenter via les jeux des positions sociales spécifiques. De ce point de vue, les jeux ne sont assurément pas « neutres » idéologiquement. Ils sont généralement le reflet d'une époque ou d'une vision du monde. Le monde de *Risk*, qui oppose des joueurs à la tête d'empires en lutte pour le contrôle de territoires et de ressources, n'est assurément pas le même que celui de *L'île interdite* où ils doivent coopérer pour trouver un trésor sur une île exotique en proie à divers cataclysmes. Et, de la même manière, *Risk* ne véhicule pas la même représentation de l'État que le *Monopoly*. Les jeux ont tendance à mobiliser (ou renverser) les stéréotypes sociaux ou genrés auxquels on ne prête pas nécessairement attention, mais qui peuvent

être relativement importants. Enfin, on pourra remarquer qu'ils convoquent des formes médiatiques et esthétiques qui peuvent être diverses, vecteurs d'imagination (c'est leur but) et de visions du monde.

De la même manière que l'éducation aux médias cherche, depuis plus de 50 ans, à rendre les usagers des médias plus critiques et plus autonomes en leur permettant, notamment, de saisir les représentations véhiculées dans les messages médiatiques et de se situer par rapport à elles, on peut imaginer une éducation au jeu ayant, sur ce plan, les mêmes objectifs et empruntant des méthodes proches. Les méthodes « traditionnelles » de l'éducation aux médias, déjà prises en compte pour aborder le jeu vidéo (Bonvoisin, 2014), sont largement transposables et extensibles à l'éducation au jeu en général : questionner les producteurs et les dispositifs en langages mobilisés pour créer le jeu, interroger la manière dont la dimension matérielle pèse sur l'organisation du jeu, les représentations du monde véhiculées, les genres et sous-genres (jeu de stratégie, jeu de course, jeu de rôle,



etc.) avec leurs présupposés et implications, ou encore amener à comprendre comment et pourquoi les jeux suscitent chez nous de la tension, des émotions, de la joie ou de la colère.

LES AUTEURS

Baptiste Campion est docteur en communication et travaille notamment sur les compétences en littératie médiatique et les pratiques en ligne. **Brieuc Guffens** est licencié en communication appliquée et a acquis une importante expérience d'animateur éducation aux médias dans le milieu associatif. Tous deux sont enseignants dans le Master en Éducation aux médias de l'IHECS.



Brougère G., « L'enfant et la culture ludique », dans *Spirale* 24, 2002, pp. 25-38.

Bonvoisin D., « Les six thématiques de l'éducation aux médias et le jeu vidéo », *Média Animation asbl*, sur : <http://media-animation.be/Les-six-thematiques-de-l-education.html>, 2014.

Huizinga J., *Homo Ludens. A study of the play-element in culture*, London, Boston & Henley: Routledge & Keagan Paul, 1938 (traduction française : *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Collection Tell, Gallimard, 1988)

EN SAVOIR +

LE MASTER EAM (IHECS)

Le **Master en Éducation aux Médias** de l'IHECS forme des professionnels de l'éducation aux médias pour l'enseignement, le secteur associatif et les entreprises médiatiques. À travers cours théoriques, recherche, ateliers de création et expériences de terrain, les étudiants questionnent les multiples enjeux posés par les pratiques médiatiques contemporaines : usages numériques, expression citoyenne, théories « complotistes », médias populaires, actu, etc. Au cœur de ce laboratoire d'idées, ils conçoivent des pédagogies adaptées à des publics variés, afin d'aiguiser la réflexion et l'esprit critique. Ainsi, dans le cadre d'un atelier de création, les étudiants ont conçu, réalisé et expérimenté des capsules vidéos destinées à éduquer au(x) jeu(x) en tant que média(s) et aux enjeux qui y sont liés: les stéréotypes de genre dans les jeux, les usages commerciaux du jeu, le jeu à l'école et les effets que jouer a sur le cerveau.

BRUSSELS SCHOOL
IHECS
Journalism & Communication

Rue de l'Etuve, 58
1000 Bruxelles

www.ihecs.be/master-education-medias





BGF Mag

#2

SAVOIR

JUSQU'AU BOUT
DU CLAVIER



Photo : Joëlle Lamon

Chapitre 2

DES JEUX SUR TABLETTE POUR APPRENDRE LES MATHS

À l'heure où le numérique prend chaque jour un peu plus d'importance, que ce soit pour remplir sa déclaration d'impôt, réserver un train, confirmer un billet d'avion, les supports numériques sont devenus des canaux de communication incontournables pour l'enseignant. Parallèlement à cela, l'utilisation du jeu comme appui pédagogique peut motiver l'apprenant et surtout l'impliquer davantage dans ses apprentissages, ce qui est un facteur de réussite essentiel. Nous vous proposons ici quelques réflexions, mais aussi des exemples concrets d'applications et de jeux particulièrement intéressants pour l'apprentissage des mathématiques.

APPORTS SPÉCIFIQUES DE LA TABLETTE

Le choix de la tablette comme support est lié à quelques avantages qui lui sont propres : attractivité, accessibilité et transport aisés, variété des niveaux de difficulté, qualité et rapidité des retours permettant une approche individuelle et un entraînement.

Néanmoins, la tablette ne remplace pas le matériel concret, surtout lors de la découverte d'un jeu ou d'une activité, elle est assez chère au départ, et le temps total d'expo-

sition aux divers écrans est à prendre en compte, surtout pour les plus jeunes. Ces raisons démontrent l'importance de proposer des jeux et des activités les plus intéressants et les plus adaptés possible.

DES EXERCICES SUR TABLETTE, EST-CE LUDIQUE ?

Avec l'essor des tablettes, de nombreuses applications se développent également proposant des exercices de *drill* sur une matière donnée comme pour les tables de multiplication par exemple. Ce sont des exerciceurs. Leur

valeur ludique est assez limitée, puisqu'elle est liée généralement à un chronomètre et qu'il s'agit de battre le plus souvent son propre record. C'est surtout le retour rapide à l'apprenant et le décor, avec un aspect moins scolaire, qui attire, au moins dans un premier temps. On ne peut pas vraiment parler de jeu, mais l'approche l'est, à des degrés variables : la présence de règles ou d'un arbitre neutre, la machine, le rôle du chronomètre, la possibilité éventuelle de jouer en duel ou contre la machine.

DES JEUX POUR DÉVELOPPER LA RÉFLEXION

Certains jeux permettent de développer des compétences transversales, plutôt liées à la logique et à la réflexion. Citons par exemple différents jeux abstraits soit classiques comme Awélé, Quarto, Quoridor, soit plus particuliers comme Flow Free où il faut relier des points de couleur sans que les lignes se croisent, et Daily Set Puzzle où il faut rassembler trois cartes, soit toutes pareilles soit toutes différentes pour chacun des critères proposés. Il existe aussi, d'une part, les nombreux jeux proposés par Simon Tatham's Portable Puzzle Collection et d'autre part, l'application Logic Games : deux mines extraordinaires par la diversité des jeux proposés.

DES JEUX POUR S'INITIER AU CODAGE

Actuellement se développent de nombreuses activités liées à l'algorithme et à la programmation. Plusieurs applications en permettent une approche ludique attractive et progressive : The Beebot où il faut guider une abeille vers une fleur, Light Bot où il faut guider un robot qui doit allumer une lampe, et surtout Run Marco, qui demande de guider son personnage. Elles sont toutes adaptées à des enfants à partir de cinq ans.



Quarto (Asmodee Digital)



Number catcher



Kissoro



Matador solo



Slice Fractions

EN SAVOIR +

Par la suite, la tablette fournit un support intéressant pour la programmation de petits robots tels qu'*Ozobot* ou *Sphero*, application fournie en complément à l'achat de ces petits robots.

DES JEUX POUR L'APPRENTISSAGE DES NOMBRES ET DE LA NUMÉRATION

Les applications pour tablettes liées à la numération sont nombreuses, mais se limitent pour la majorité à des exercices. Pour les plus jeunes, *Number Catcher*, appelé aussi l'attrape-nombre, possède une belle progressivité en ce qui concerne la décomposition de nombres. *Mathador Flash* et ses jeux dérivés *Chrono* et *Solo* sont utilisés pour certaines compétitions françaises de calcul mental, puisqu'il s'agit d'utiliser au mieux les nombres et les opérations pour obtenir un nombre donné.



DES JEUX POUR L'APPRENTISSAGE DE LA GÉOMÉTRIE

Pour les plus jeunes, on pensera aux nombreux puzzles, le *Tangram* par exemple, en se disant que cela ne remplace pas un jeu concret. Un jeu classique comme *Blokus* permet de compenser l'absence de joueur, et de développer une bonne vision dans le plan, cumulée avec un peu de stratégie. Un jeu simple comme *Four Plus* développe également une bonne vision dans le plan, puisqu'il faut y placer des pièces de plus en plus complexes. Pour les plus grands, *Euclidea* propose des constructions géométriques à réaliser avec quelques commandes : une excellente initiation moderne aux constructions à la règle et au compas.

Brick Pop est une sorte de *Tetris* à trois dimensions. Pour ce qui est des transformations du plan, *Miroirs*, *Réflexions* et *Lazors* offrent des approches ludiques intéressantes. Un jeu comme *Towers* de Simon Tatham demande une bonne vision dans l'espace, et donne tout son sens à des jeux concrets qui le complètent bien, comme *Utopia*.

JEUX, GRANDEURS ET FRACTIONS

Concernant les fractions, il existe peu d'applications vraiment ludiques. *Citons Slice Fractions*, qui est un peu une exception, où tout au long d'un parcours, on est amené à utiliser progressivement des fractions.

Quant aux grandeurs, elles restent le parent pauvre actuel. Soit la plupart des applications effectuent des conversions à votre place, soit elles se limitent à des exercices, avec peu d'explications à l'apprenant.

Il y a encore beaucoup à faire dans ce domaine, à l'exception des *Tours de Hanoï* dont il existe de nombreuses variantes.

DÉTOURNEMENTS LUDIQUES D'APPLICATIONS MATHÉMATIQUES

Pour les plus grands, ce sont plutôt les défis qui fourniront l'aspect ludique. En analyse mathématique, l'application *Desmos*, prévue au départ pour visualiser des courbes mathématiques, est utilisée par des passionnés pour réaliser des dessins à l'aide de portions de courbes. De la même façon, on peut trouver des jeux réalisés avec le tableur *Excel*, ou encore avec *GeoGebra*, interface plutôt géométrique, mais pas uniquement.

CONCLUSION

De nombreux arguments plaident en faveur des tablettes : nouveauté, créativité, portabilité, qualité des retours, graphisme... Comme tous les jeux, les applications ludiques sur tablette peuvent, quand on les choisit bien, apporter énormément, à condition de les utiliser avec modération : rien ne remplace totalement un vrai moment convivial de jeu !



BAIR J. et LAMON J., « Une typologie des jeux », in *Tangente* « La théorie des jeux », Hors-série n°46, 14-16, Paris, 2012

ROMERO M., *Jeux numériques et apprentissages*, Montréal, Éditions FJD, 2016

L'AUTRICE



Joëlle Lamon est mathématicienne et formatrice d'enseignants à la Haute Ecole Francisco Ferrer, responsable d'un club de jeux mathématiques fondé en 2005. Elle collabore avec de nombreuses associations scientifiques, dont le Comité International des Jeux Mathématiques.



Depuis plus de 10 ans, le club de jeux mathématiques de la Haute Ecole Francisco Ferrer donne l'occasion aux futurs enseignants en maternelle, primaire et au début du secondaire, ainsi qu'à toute personne intéressée, de tester des jeux dont les règles ont été rassemblées dans des documents accessibles à tous et disponibles sur le site jeuxmath.be. Il participe aussi à de nombreuses animations ludiques et scientifiques : Printemps des Sciences à Bruxelles, animations par des étudiants dans des classes, Festival International des Jeux à Cannes et Salon « Culture et jeux mathématiques » à Paris en collaboration avec le Comité International des Jeux Mathématiques.

Jeux mathématiques à Bruxelles

Haute Ecole Francisco Ferrer
Boulevard Lemonnier, 110
1000 Bruxelles

Contact : Joëlle Lamon
joellelamon@yahoo.fr
www.jeuxmath.be



Chapitre 2

JE VIS DES HAUTS AVEC DES GAMERS TRÈS ACCRO

Du 3 au 7 avril 2017, Action Médias Jeunes, association d'éducation aux médias, et l'AMO Passages ont organisé un stage de création de jeux vidéo à destination des adolescent·e·s. La particularité de celui-ci était de proposer aux participant.e.s d'utiliser le médium vidéoludique comme moyen d'expression sur la thématique de l'image sociale des joueurs/joueuses et de leurs pratiques. Le groupe était composé d'une dizaine de garçons, dont une partie en situation de décrochage scolaire. À partir d'une discussion à propos de clichés récurrents, ils ont problématisé, débattu et déconstruit les stéréotypes associés à la figure du/de la « jeune gamer/gameuse » et se sont approprié les codes du jeu vidéo via des outils de création médiatique pour exprimer leur point de vue sur cette pratique et les discours qui y font référence.

Malgré sa place prépondérante dans la culture populaire du XXI^e siècle, le traitement médiatique du jeu vidéo et de ses pratiquants reste souvent caricatural. Les jeunes appelés à témoigner correspondent aux clichés constamment rabâchés des adolescents isolés au teint blafard incapables de lâcher leur manette ne serait-ce que pour répondre aux questions du journaliste.

Nous pensons qu'il existe de nombreux profils de joueurs différents, qui ont des pratiques diversifiées et hétérogènes. C'est pour

cette raison que critiquer les aspects potentiellement problématiques des jeux vidéo (usages excessifs, exposition à des contenus visuels non appropriés, représentations stéréotypées du réel...) nécessite un espace de débat et d'expression privilégiant la parole débarrassée de toute forme de jugement moral. C'est ce que nous avons essayé avec le projet « Je vis des hauts ».

Après avoir répertorié une série de clichés dépeignant le jeu vidéo et ses adeptes sur base d'images et d'extraits télévisés, nous

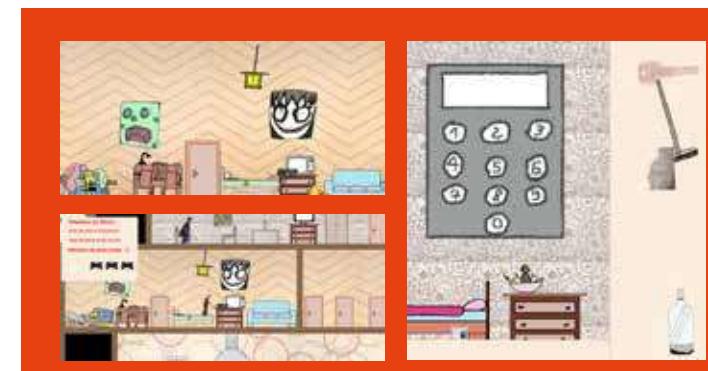
en avons débattu dans le but de nuancer certaines affirmations souvent entendues à propos des joueurs. L'idée était de pouvoir construire un discours alternatif en évitant la posture prescriptive ou normative, loin de la dichotomie binaire « pour » ou « contre » le jeu vidéo, en interrogeant le contenu des jeux, le contexte de leur création et les pratiques des joueurs.

Dans cette optique, les jeunes ont opté pour un ton léger et humoristique à travers le détournement et la caricature pour que leur expression contraste avec les accents dramatiques et anxiogènes que l'on retrouve habituellement dans les sujets liant jeunes et jeux vidéo. En montrant que, non seulement les jeunes peuvent exprimer un point de vue nuancé et réfléchi sur leurs pratiques vidéoludiques, mais qu'ils peuvent aussi le faire à travers le jeu vidéo lui-même, nous avons travaillé de concert l'image des jeunes et celle de leurs jeux vidéo, institués comme véritables objets culturels.

Gamer Très Accro, dont l'acronyme GTO est une référence à la très populaire série de jeux vidéo controversée *Grand Theft Auto*, est le fruit du travail collectif des jeunes sur les stéréotypes liés aux jeux vidéo. Ces clichés ont été caricaturés et traduits à travers les mécanismes propres à deux styles de jeux vidéo : les jeux de plates-formes en deux dimensions (tels que *Super Mario Bros*) et les jeux d'aventures à énigmes « pointer-cliquer » (à la manière de *Myst*).

Les jeunes ont écrit ensemble le scénario, réalisé les éléments graphiques, réfléchi ensemble au sound design et aux différentes musiques, puis se sont formés à la program-

mation sur le logiciel Construct 2. En fin de journée, nous leur donnions l'occasion de découvrir des jeux vidéo qui sortent des canons industriels et proposent des discours singuliers via des dispositifs ludiques originaux. En parallèle, les participants ont réalisé trois capsules vidéo thématiques (« jeux vidéo et addiction », « jeux vidéo et violence », « jeux vidéo et parents ») en utilisant les codes, à la fois humoristiques et didactiques, des vidéastes contemporains prisés par les adolescents. L'ensemble du travail a été présenté, commenté et débattu publiquement et en présence des parents des participants au terme du projet.



En important et adaptant les méthodes d'éducation aux médias au champ des jeux vidéo, nous tentons de montrer qu'il est pertinent pour les jeunes que leur parole soit exprimée via un média qui fait sens pour beaucoup d'entre eux. Nous estimons que le jeu vidéo, média contemporain en voie de légitimation culturelle, mérite un traitement critique plus approfondi et nuancé qu'une panique morale ou qu'un éloge apologique. Notre démarche, encore expérimentale, vise à sortir du manichéisme discursif pour construire une approche critique, mais n'échappe pas à certaines controverses propres à l'éducation aux médias. Comment cadrer des ateliers de réflexion et d'expression médiatique en conciliant objectifs pédagogiques et explora-

tion d'émotions ? Est-il possible de favoriser la transformation d'un ressenti en savoir critique sans le trahir ou le dénaturer ?

L'AUTEUR



Maxime Verbesselt est chargé de projets numériques et multimédia chez Action Médias Jeunes ASBL, organisation de jeunesse qui a pour mission de susciter une attitude réflexive et critique des jeunes face aux médias.

EN SAVOIR +

Le projet « Je vis des hauts » s'inscrit dans le cadre de l'appel à projet « Histoires croisées » qui favorise les collaborations entre le secteur de la jeunesse et les services agréés de l'Aide à la Jeunesse. Les actions entreprises visent à répondre aux multiples attentes des jeunes, particulièrement pour favoriser une image plus positive de la jeunesse que celle trop souvent véhiculée dans les médias.



Retrouvez le jeu *Gamer Très Accro*, la notice pédagogique et les vidéos aux liens suivants : www.acmj.be/GTA www.acmj.be/GTA/peda.pdf www.vimeo.com/224829335 www.vimeo.com/224832119 www.vimeo.com/224830863

L'ASSOCIATION



Action Médias Jeunes a pour mission de susciter une attitude réflexive et critique des jeunes face aux médias.

Pour y arriver, ACMJ organise des ateliers d'éducation aux médias où tous les jeunes, au centre du projet, lisent, analysent et produisent des contenus médiatiques. Les ateliers abordent tous les médias, tant les médias de masse (télévision, radio, presse écrite...) que les médias développés autour d'Internet et du numérique (réseaux sociaux, webcréations, applications mobiles, jeux vidéo...) sans oublier les médias émergents (objets connectés, robotique, réalité augmentée,...). La pédagogie se structure autour des usages et des connaissances des jeunes. Elle encourage chacun à partager son vécu et à le questionner afin de coconstruire l'apprentissage.

Sur l'ACMJ, voir aussi le reportage vidéo réalisé pour le BGF 2018, dans le cadre de la série « Made in Brussels/Made in Belgium » :
<https://youtu.be/AVghxJf075g>



Action Médias Jeunes

Place de l'Ilon, 13 - 5000 Namur

Contact : Maxime Verbesselt

+32 (0)81 74 29 19

maxime.verbesselt@acmj.be

www.actionmediasjeunes.be



Chapitre 2

WEDIACTIVISTS : JOUER POUR ÉVEILLER À LA CYBER CITOYENNETÉ !

WediActivists est un outil pédagogique imaginé par 4 jeunes belges dans le cadre du Mouvement contre le discours de haine, une initiative du Conseil de l'Europe déployée dans plus de 40 pays et visant à favoriser le respect des Droits de l'Homme en ligne. Le but du jeu ? Télécharger l'antivirus qui sauvera notre ordinateur collectif, contaminé par la haine en ligne. Pas besoin d'être des as du web pour jouer, il suffit de faire de son mieux pour être un-e CyberCRACCS (cyber citoyen-ne responsable, actif·ve, critique, créatif·ve et solidaire) et tout le monde en ressort gagnant·e !

CONCRÈTEMENT

Une partie dure environ 2 heures (introduction et débriefing inclus) et est facilitée par un-e animateur·rice. WediActivists vise à stimuler l'esprit critique, encourager l'empathie, susciter un comportement responsable et ce, aussi bien en ligne qu'hors ligne. Au travers de 4 catégories de cartes, les participant·e·s sont amené·e·s à développer leur culture générale, laisser s'exprimer leur créativité, réagir à des mises en situation et discuter plus en profondeur de certaines thématiques relatives aux discriminations sur Internet. Le jeu se joue à 4 équipes (maximum 25 joueurs) et revêt tant un aspect compétitif que coopératif.

La boîte de jeu contient : 1 plateau de jeu • 1 dé • 120 cartes • 32 unités de téléchargement • 12 enveloppes défi • 4 coeurs • 4 pions avec socle • 3 manuels (Guide de l'animation, Règles du jeu, Glossaire & références).

COMMENT ET OÙ ?

Grâce au soutien du BIJ (Bureau International Jeunesse) et de la Fédération Wallonie-Bruxelles (Plan de Promotion de la citoyenneté et de l'interculturalité), 500 boîtes de jeu sont mises à disposition gratuitement dans différents centres de prêt.

Dans le cadre de sa diffusion, l'équipe WediActivists réalise des animations pour les 10-25 ans (dans des écoles, maisons de jeunes, kots à projets, espaces publics numériques...) ainsi que des séances de découverte/expérimentation à destination des adultes (animateur·rice·s, éducateur·rice·s, professeur·e·s, parents...).

De nombreuses actions de sensibilisation sont également menées sur plusieurs événements (conférences, festivals, forums...) tant en Belgique qu'à l'étranger.

PAR QUI ?

Les créatrices du jeu se sont rencontrées lors de l'Agora Jeunes Citoyens organisé par le BIJ en avril 2013. Cette agora Wedia (contraction de « We are the media ») portait sur la lutte contre les injustices sociales au travers des nouveaux médias et fut simultanée au lancement du Mouvement contre le discours de h@ine.

WediActivists est une continuité : puisque nous sommes les médias, « *Soyons le changement que nous voulons voir dans ce monde* », selon l'expression de Gandhi.

UN JEU ÉVOLUTIF !

En 2017, l'outil a été traduit en anglais et est donc désormais utilisé par les nombreux partenaires internationaux du Mouvement contre le discours de h@ine. L'équipe d'animation s'est aussi élargie et une version géante a été produite : les joueur·se·s se déplacent alors sur le plateau, ce qui permet d'autant plus de dynamique lorsque l'outil est utilisé dans l'espace public.



Expo No Hate - Illustrations : MadCat Studio

LORS DES ANIMATIONS...

Quand la partie démarre, c'est souvent un plaisir pour les participant·e·s de se mettre à jouer, de faire partie d'une équipe, d'avoir l'occasion de s'exprimer... Plus que cela, cet outil ludique permet de faciliter les débats, de désamorcer des conflits naissants, d'assurer des échanges constructifs dans un climat de confiance et de favoriser la mise en place d'un réseau de CyberCRACCS.

Chaque animation est différente et toujours aussi enrichissante. Les thématiques abordées varient, les réactions aussi. En se basant sur des cas concrets, chacun·e peut s'identifier et partager ses propres expériences. En se mettant tour à tour dans la peau de cibles de haine en ligne, de "haineuse·s", de spectateur·rice·s, l'empathie est développée. Le jeu amène alors à envisager des solutions, des pistes de réponse mais aussi des idées d'engagement dans le Mouvement via les cartes Créativité !

Face aux différentes situations abordées dans les cartes Jeu de rôle et Étude de cas, il n'existe pas de réponses toutes faites. Certains cas sont punis par la loi, d'autres non, certains incitent à la haine, d'autres sont « seulement » blessants. L'objectif est d'amener les participant·e·s à réfléchir aux sites web, blogs, posts, messages, emails... qu'ils-elles lisent au quotidien, de soulever l'ambiguïté de certains contenus et de délimiter le droit à la liberté d'expression. Ils-elles sont également amené·e·s à penser aux conséquences de ces discours et de leurs propres actes (je like, je partage, je ne réagis pas...) ainsi qu'aux réactions possibles.

L'ASSOCIATION



Rejoindre la plate-forme No Hate

Vaste réseau d'acteur·rice·s de terrain, la plate-forme No Hate fonctionne comme un laboratoire d'expérimentation où faire part des besoins, partager des bonnes pratiques, se documenter, bénéficier de formations et d'outils pédagogiques. En devenir membre, c'est également accéder à un espace de travail collaboratif en ligne (forums de discussion, modules de formation...).

Rejoignez la plate-forme sur
www.nonalahaine.be

EN SAVOIR +



Vous souhaitez emprunter une boîte de jeu, faire une demande d'animation ou trouver des partenaires pour organiser une activité ? La cartographie des organismes disposant de l'outil et toutes les informations complémentaires sont sur :
www.dvdlc.be/projets/wediactivsts



Contact : Manu Mainil
+32 (0)486 28 26 33
wediactivsts@gmail.com



Franck Chalard

BGF Mag
#3

UN JEU,
C'EST SÉRIEUX ?!



Illustration: Axel Van Thielen – ARC asbl

Chapitre 3

COMMENT LE JEU ÉDUQUE SES JOUEURS ?

Il existe une différence entre jouer dans le sens de « participer » (*game*, en anglais) et jouer dans le sens d'être « pris » par le jeu (*play*, en anglais). En ce sens, le jeu peut également se faire médiateur d'idées et de perspectives, et faire jouer quelqu'un peut l'amener à faire des choses en dehors de sa volonté. Si cela peut avoir des effets bénéfiques, ce n'est pas sans risques...

Dire que toute l'expérience et l'existence humaine se comprennent par la catégorie du jeu serait réducteur. Pourtant la culture et son caractère ludique font intrinsèquement partie de ce que nous considérons être, de manière abstraite, l'humain. On peut résumer cela en disant que « tout » peut « se jouer » mais que « tout » n'est pas un jeu. Il s'agit de comprendre qu'il existe bien une différence entre jouer dans le sens de « participer » (*game*, en anglais) et jouer dans le sens d'être « pris » par le jeu (*play*, en anglais). Le jeu, en ce sens, peut aussi se faire médiateur d'idées et de perspectives. Pour analyser sous quelles formes les idées se diffusent à travers le jeu, Bonenfant et Arsenault⁽¹⁾ font la distinction entre deux modalités rhétoriques du

jeu: la rhétorique procédurale (a) et la rhétorique processuelle (b).

(a) **La rhétorique procédurale** pousse à l'engagement pratique du joueur. Cet engagement est plutôt rationnel, il repose sur une explication du « comment faire ». Cette rhétorique conduit à un engagement où le joueur, convaincu que le jeu en vaut la peine et « pris par le jeu », apprend certaines pratiques, adapte son jeu selon les règles afin d'atteindre son objectif tout en gardant une distance critique par rapport au contenu du jeu. Ainsi, même si le joueur s'engage, par exemple, dans la pratique de manipuler des armes, cela ne fait pas de lui un futur tueur. Il peut simultanément évaluer et juger ses propres actions

sans nécessairement y mettre fin. Rappelons en effet qu'on peut garder une distance critique par rapport à l'action immorale tout en faisant perdurer celle-ci, pour autant que la mimésis (imitation du réel) fasse partie de la réalité d'un autre monde, peu ou prou proche du nôtre, produit par le jeu. Par contre, quand le jeu devient une version alternative de notre monde, on passe d'une rhétorique procédurale à une rhétorique processuelle.

(b) **La rhétorique processuelle** est celle qui crée une identité pour le joueur: c'est un discours qui se focalise sur son devenir. Alors que la rhétorique procédurale « fait faire » certaines choses au joueur, la rhétorique processuelle « fait être ». Cette dernière conduit le joueur à l'immersion: il n'est plus dans le *game* où il joue un simple jeu, il est dans le *play* où le jeu porte un effet sur lui. C'est de cette manière que le même jeu de tir que nous prenions comme exemple peut véhiculer des messages haineux ou racistes qui seront potentiellement adoptés par le joueur dans son identité. Les actions immorales ne font plus partie d'un autre monde fictif mais plutôt d'une dimension de notre monde. Dès lors, la réflexion éthique montre que les actions sont problématiques en tant que telles, puisque ces actions amorphes sont menées dans une dimension du monde réel.

Ces deux rhétoriques – deux types d'engagement – sont difficiles à distinguer de façon claire. Cet espace où s'entremêlent rhétoriques, interactions et fictions, nous pouvons l'appeler *l'espace potentiel*, c'est-à-dire un espace où, suivant Winnicott⁽²⁾, l'imaginaire et le réel coexistent. En caricaturant, l'oscillation du fantasme à la réalité et à la croyance en la valeur du jeu n'est pas encore pleinement délimitée par le cadre des *règles du jeu*⁽³⁾. Ce que « ludification » désigne s'inscrit justement dans cet espace potentiel.

Dans sa version sociologique, selon Belin, « *l'espace potentiel* n'est pas seulement cette aire où s'enracine l'expérience individuelle ; c'est également le lieu où s'opère la transaction sociale, où s'installent les figures de l'intersubjectivité humaine. »⁽⁴⁾ On peut en déduire que jouer, c'est poser un acte et par ce fait, se « prendre au jeu », individuellement ou collectivement. Ceci nous amène à nous poser, très simplement, la question suivante: est-ce que jouer, c'est faire société?

Ce qu'on nomme « ludification » est un appel à jouer et à faire société. Son but est principalement d'arriver à convaincre les « joueurs » de changer leur comportement pour s'intégrer dans une « société » de manière présumée optimale. Ainsi, lorsque des codes sociaux sont « ludifiés », jouer n'est plus une activité en dehors du quotidien mais devient un moyen de sculpter notre vie en société et d'enchanter nos vies.

Afin de mieux comprendre la forme que peut avoir ce conditionnement, nous allons prendre un exemple précis. Se laver les dents tous les matins peut être ennuyant pour un enfant. Par le biais d'autocollants, par exemple, cet enfant va pouvoir trouver un intérêt autre pour arriver à faire ce qui, pour lui, est une action profondément ennuyeuse. On peut imaginer plusieurs situations similaires où la ludification est utilisée pour combattre l'ennui. Cependant, si nous revenons à notre exemple, l'enfant, en dehors du bénéfice personnel de se laver les dents tous les matins, participe à la création d'une société plus saine sans nécessairement en prendre conscience. Si la ludification arrive à rendre intéressant ce qui auparavant était ennuyeux, cela veut-il dire qu'elle pourrait faire faire quelque chose à quelqu'un en dehors de sa volonté et forcer la création d'une société nouvelle dont les tensions seraient écartées ?

Si le but réel est d'influencer le joueur, parlons-nous vraiment de ludification et de jeu ? L'idée, dans ce cas, n'est pas de donner au joueur la liberté d'agir dans le monde qui est le nôtre. Tout au contraire, le but est de créer une version altérée de notre monde afin de faire agir d'une manière qui est prédéfinie par le concepteur. Certes, la ludification peut avoir des résultats positifs quand il s'agit d'activités éthiquement faciles à déchiffrer, comme dans l'exemple de l'enfant qui se lave les dents, mais la manière dont ce dispositif est mis en place, contrairement à l'éducation, retire la distance critique et l'évaluation que devrait exercer le joueur face à son action. Cette réalité laisse alors présager d'usages de la ludification beaucoup plus discutables d'un point de vue éthique et sociétal.



NOTES

⁽¹⁾ M. BONENFANT, et D. ARSENAULT, « Dire, faire et être par les jeux vidéo. » in *Implications Philosophiques*, 2016 (URL : <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>, consulté le 24/10/2016).

⁽²⁾ D.W. WINNICOTT, *Playing & Reality*, Routledge, Londres, 1971.

⁽³⁾ La notion ici d'« intérêt » et son rapprochement de celle d'« illusio », en tant que produit d'un être-avec-les-autres ou d'un être-dans-le-jeu constitue l'espace potentiel.

⁽⁴⁾ E. BELIN, *Une sociologie des espaces potentiels*. De Boeck Université, Bruxelles, 2002, p. 64.

L'AUTEUR

Panagiotis Giannakakis actuellement étudiant en sociologie à Université Libre de Bruxelles (ULB), est spécialisé en technologie et jeux vidéo. Cet article est une synthèse d'une analyse qu'il a réalisée pour l'ARC asbl, et dont la version complète est disponible sur : <https://arc-culture.be/blog/publications/ludification-et-solutionnisme-comment-faire-la-part-des-chooses-quand-le-monde-devient-un-jeu/>

L'ASSOCIATION



L'ARC – Action et Recherche Culturelles est une association d'éducation permanente qui veille à créer une société plus humaine et solidaire. Impliquée depuis trois ans à la constitution d'un pôle culturel au sein du BGF, l'association a d'abord abordé le jeu comme outil de dialogue et d'expression avant de l'envisager depuis cette année comme outil de lutte contre la fracture numérique.

Action et Recherche Culturelles asbl

Rue de l'Association, 20
1000 Bruxelles

Contact : Arnaud Dubuc

arnaud.dubuc@arc-culture.be
www.arc-culture.be



LUDIFICATION ET JEUX SÉRIEUX : ET SI ON FAISAIT LE POINT ?

À force d'utiliser à tort et à travers des mots parfois mal définis, on ne sait plus forcément ce qu'ils recouvrent. A plus fortes raisons, si on vient mélanger couramment des termes issus de deux langues, mais aussi embellis par le marketing ou la publicité. Les termes de ludification et de jeux sérieux étant à la mode, particulièrement dans des contextes de formation, mieux les définir et cerner leurs usages et inconvénients relève donc de l'utilité publique.

On définit la ludification (ou *gamification* en anglais) comme l'utilisation de mécanismes de jeu dans d'autres domaines, comme des sites web, un cadre de travail ou d'apprentissage, ou certaines applications sociales ⁽¹⁾. L'être humain ayant généralement une prédisposition naturelle au jeu, on tente d'augmenter l'acceptabilité et l'usage de certains contenus ou processus en les enrobant de mécanismes ludiques.

La *gamification* est proche des jeux sérieux (les fameux *Serious Games* en anglais), mais est quand même différente par sa nature. En effet, le jeu sérieux EST un jeu, quand la ludification n'est qu'un ensemble de techniques issues de l'étude des jeux. Il est toutefois possible que certaines pratiques soient appelées

erronément « jeu sérieux », ne disposant pas de tous les éléments distinctifs du jeu ⁽²⁾. Le terme étant fort à la mode dans les milieux de la formation professionnelle, il n'est pas à exclure que les raisons en soient commerciales.

D'autres cas, comme celui de *Zombies Run!* (voir ci-dessous) sont plus délicats à traiter, étant précisément un ensemble de techniques liées au jeu (scénarisation, records, aspect social), mais pouvant être pris par l'utilisateur comme un jeu en soi (et non pas juste comme une motivation à faire du jogging).

Quand on parle de ludification ou de jeux sérieux, tous les domaines peuvent être concernés, ainsi que toutes les thématiques comme, par exemple, le gouvernement, l'armée,

la santé, l'éducation, l'entreprise, la religion, la culture, la politique, l'humanitaire, le développement durable, les médias, la publicité, les sciences, etc.

L'important est de garder en tête que la ludification ou le jeu sérieux ne sont souvent envisagés que comme moyens destinés à accomplir un but. Il peut s'agir de faire passer un message, qu'il relève du marketing ou de l'idéologie, mais aussi de former à une ou plusieurs techniques ou sciences, ou d'entraîner un comportement ou une attitude.

Enfin, on va également pouvoir retrouver ce qu'on appelle les *newsgames*, ou jeux d'informations, qui consistent souvent à évoquer de façon sommaire ou exhaustive une situation, ou une problématique, et à en explorer ses facettes. En jouant, on recueille l'information, et on peut éventuellement se faire un avis, sur base d'un véritable travail presque journalistique.

Les principales techniques de ludification seront essentiellement inspirées par des mécaniques à l'œuvre dans le jeu de société ou le jeu vidéo. On va pouvoir retrouver plusieurs mécaniques de jeu, comme la collection d'objets, de titres, de badges ou de cartes. C'est par exemple ainsi que fonctionnaient les réseaux sociaux *Foursquare*, paix à son âme, ou *Untappd*, consacré au partage de sa consommation de bière. Dans ce dernier, on va pouvoir récupérer de nombreux types de badges, en encodant sa consommation. Plus on boira, plus on augmentera son nombre de badge, ou améliorera le niveau de



celui-ci. Nul besoin de vous dire que le risque de se prêter à ce jeu est de grandement augmenter sa consommation, ce qui peut être assez dommageable à sa santé ou son portefeuille. Outre la tentation de vouloir obtenir de nouveaux badges, de compléter des séries, et d'améliorer les badges déjà obtenus, il est très tentant de comparer sa consommation à celle de ses amis sur l'application.

Cette mécanique de compétition, on la retrouve dans *Runkeeper*, un réseau social de course. L'appli permet de publier ses scores, comme le temps de course, la vitesse moyenne, la distance parcourue, et d'en avertir ses amis. Les notifications et badges sont non seulement ici dirigés vers une compétition avec soi-même, et également vers les amis, de façon plus légère. Contrairement à *Untappd*, il s'agit d'une compétition qui permet d'améliorer sa santé au fur et à mesure de sa pratique. Et contrairement à *Strava*, un autre réseau social de course, la compé-

tition entre utilisateurs n'est pas tant mise en avant. De nombreux utilisateurs de *Strava* se mettent d'ailleurs ainsi régulièrement en danger, afin de rester « *King of the mountain* » de certains tronçons de route, quitte à ne pas respecter le Code de la route, à négliger les autres usagers, ou simplement à rouler à vélo à des vitesses folles.⁽³⁾

En jouant sur la volonté d'améliorer ses statistiques et ses propres records, *Runkeeper* ou d'autres applications similaires renforcent la motivation de leurs utilisateurs. Dans un autre contexte, Facebook joue également sur cette corde en envoyant des notifications quand certaines publications atteignent une large audience, ou qu'au contraire, on observe un ralentissement de l'activité d'une page, sans oublier les injonctions à se connecter au réseau en cas de baisse de fréquentation.

Malgré une utilisation très louable dans des contextes de formation, de sensibilisation ou d'entraînement, la ludification pose question. En effet, elle utilise des leviers que l'on retrouve fréquemment dans la psychologie comportementale. Le renforcement positif de certains comportements et de la motiva-

tion peut être objectivement bon⁽⁴⁾, comme par exemple augmenter sa concentration sur une tâche en évitant de perdre son temps en vain sur des réseaux sociaux et autres applications (*Forest*), ou encore de se motiver à courir plus régulièrement et plus vite.

Dans certains cas, utiliser les mécaniques ludiques compétitives peut aussi avoir des conséquences néfastes sur les utilisateurs. Comme cités précédemment, on pense aux courses forcenées et dangereuses pour rester le meilleur sur une section dans *Strava*, ou encore à *Untapped* qui pousse les utilisateurs à boire plus de

EN SAVOIR +



Zombies Run ! est une application à télécharger et à installer sur son smartphone proposant de jouer en courant, ou de courir en jouant. Chaque mission demande au joueur de courir, en collectant des ressources pour son camp de base, en évitant les zombies lors d'accélérations, et en bouclant des circuits dans un temps limité. La composante ludique est forte, de par la narration, l'ambiance qu'elle génère, et des missions et bonus à collecter successivement.



bières que les autres. Utiliser la ludification dans un contexte commercial est aussi éthiquement douteux, puisqu'on fait croire au client qu'il « gagne » quand il achète. Enfin, il est regrettable que les mécanismes ciblent plus souvent la compétition que la coopération. L'esprit de compétition étant omniprésent dans notre société, en rajouter pour renforcer des comportements peut également poser question.



NOTES

⁽¹⁾ Notice Wikipedia : *Ludification*.
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Ludification>

⁽²⁾ Dominique Leblanc, « Ludification, jeux et jeux sérieux : un expert explique les subtilités »
<https://ecolebranchee.com/2016/12/23/ludification-jeux-serieux-expert-explique/>

⁽³⁾ Clément Guillou « Strava, le royaume des "concours de quéquettes" entre sportifs amateurs ». <https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-sport/20141027.RUE6333/strava-le-royaume-des-concours-de-quelettes-entre-sportifs-amateurs.html>

⁽⁴⁾ « 13 applis pour tenir ses bonnes résolutions ». <http://www.elgamifier.com/applications-pour-tenir-ses-bonnes-resolutions>

⁽⁵⁾ Marie Zafimehy, « Chez Amazon, les salariés gagnent des cadeaux en dénonçant leur responsable ». <http://www rtl.fr/actu/debats-societe/les-salaries-d-amazon-gagnent-des-cadeaux-en-denoncant-leur-responsable-7791097837>

Si on se projette un peu dans le futur, qu'est-ce qui empêchera de ludifier le travail, en comparant, par exemple, la capacité de vente, le volume d'heures prestées et la rapidité d'exécution des tâches ? Badges, promotions, classements, pour renforcer la productivité du travailleur, avec toutes les conséquences médicales et psychologiques que ça implique. Et en fait, si je vous disais que ce futur, c'est maintenant ?⁽⁵⁾

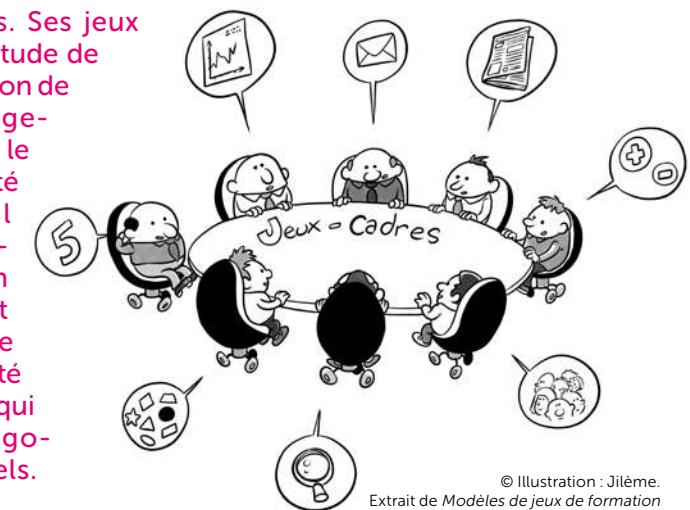
L'AUTEUR

Arnaud Van Heck est ludothécaire à la Toupie à Ganshoren, mais aussi animateur et formateur ludique indépendant. Il anime chaque semaine le mercredi entre 18h et 19h sur BXFM une chronique consacrée aux jeux de société, Mise en boîte, mais aussi les Soirées Terribles un mercredi par mois à la Table Food & Games à Bruxelles. Il est également impliqué dans le KLET (Kollectif Ludique Extra Tof), une association d'auteurs de jeux belges. Il s'intéresse à la création et la culture ainsi qu'à leurs aspects théoriques, juridiques et philosophiques.

@VHArnaud sur Twitter

DES JEUX-CADRES POUR APPRENDRE

Citoyen indien résident aux Etats-Unis, Sivasailam Thiagarajan, communément appelé Thiagi, est l'inventeur de très nombreux jeux. Il s'est mis au défi de créer un jeu par jour ! Il a particulièrement développé le concept de jeu-cadre qu'il présente à travers le monde lors de nombreux ateliers et séminaires. Ses jeux s'adaptent à une multitude de contextes : la conception de formations, le management du changement, le leadership, la diversité culturelle, le travail en équipe, l'enseignement, etc. Dans un jeu-cadre, il ne s'agit pas de gagner mais de participer à une activité interactive structurée qui a des objectifs pédagogiques et opérationnels.



© Illustration : Jilème.
Extrait de *Modèles de jeux de formation*
(par B. Hourst et S. Thiagarajan),
Editions Eyrrolles.

QU'EST-CE QU'UN JEU-CADRE ?

Un jeu-cadre est une structure de jeu vide de contenu, c'est-à-dire formé uniquement de règles à suivre. L'enseignant ou le formateur remplit en quelques instants le jeu-cadre qu'il utilise avec le contenu qu'il souhaite. Avec des jeux-cadres, on peut par exemple réfléchir sur un sujet complexe, chercher des solutions à un problème, apprendre, mémoriser, évaluer des connaissances, etc. La plupart des jeux-cadres peuvent être utilisés aussi bien dans une classe de primaire que dans une formation pour adultes : mêmes règles, mais des contenus différents.

QUELS SONT LES AVANTAGES D'UN JEU-CADRE ?

Le jeu-cadre rassemble tous les avantages d'un jeu :

- ▶ les participants sont dans un état d'esprit détendu et positif, et apprennent d'une manière plus efficace ;
- ▶ le jeu réduit l'anxiété souvent associée à l'apprentissage, les erreurs étant considérées comme des phases du jeu et non comme des « fautes » sanctionnées ;

- ▶ le jeu nécessite une participation active : on met en pratique plus facilement les notions étudiées et, grâce au jeu, les joueurs peuvent vérifier s'ils ont bien intégré ce qu'ils ont appris ;
- ▶ le jeu développe naturellement des interactions entre ceux qui apprennent, favorisant ainsi une meilleure cohésion du groupe.

UN JEU-CADRE, COMMENT ÇA FONCTIONNE ?

Un jeu-cadre n'a pas le même fonctionnement qu'un jeu dit « traditionnel ». Il doit être rapide à mettre en œuvre, avec des règles facilement assimilables par les participants. En général, les règles sont fournies au fur et à mesure par l'animateur, pour éviter l'accablement des participants à assimiler l'ensemble des règles avant même de commencer à jouer.

Tous les jeux-cadres sont adaptables et modifiables selon de nombreux paramètres : nombre de participants, temps disponible, âge, etc. En général, un jeu-cadre fonctionne mieux avec un groupe de 12 à 30 personnes qu'avec un groupe très réduit.

QUELS SONT LES GRANDS PRINCIPES DU CONCEPT DE JEU-CADRE ?

La dynamique d'un jeu-cadre est faite d'un mélange subtil de plaisir et de tensions. On peut considérer qu'un jeu d'apprentissage repose sur 6 tensions, qu'il faut soigneusement prendre en compte et équilibrer selon le contexte et les participants. Ces tensions sont :

- ▶ la structure de l'activité (d'extrêmement structurée à extrêmement peu structurée),
- ▶ le rythme auquel l'activité est menée (d'extrêmement rapide à extrêmement lente),
- ▶ les interactions dans le groupe (d'une très grande coopération à une très grande compétition),

- ▶ le but recherché (d'une activité essentiellement plaisante, à une activité visant essentiellement des résultats efficaces),
- ▶ l'attention aux besoins (d'une grande attention aux besoins individuels, jusqu'à une grande attention aux besoins du groupe),
- ▶ Le contrôle du jeu (d'un contrôle essentiellement interne par le groupe lui-même, jusqu'à un contrôle permanent de l'animateur).

“Laissez les fous gérer l'asile”

Thiagi

C'est cet équilibre entre le plaisir et ces 6 tensions, difficile à programmer a priori, qui fera la réussite ou l'échec d'un jeu. En général, il est facile dans un jeu-cadre de prendre un niveau moyen de toutes ces tensions, et donc d'éviter les difficultés d'utilisation.

FAUT-IL FAIRE UN DÉBRIEFING APRÈS UN JEU-CADRE ?

La phase de débriefing est la plupart du temps indispensable, juste après le jeu-cadre ou en fin d'apprentissage. Et cette phase de débriefing peut parfois être plus longue que le jeu lui-même ! On peut distinguer 7 phases possibles pour un débriefing, à adapter selon le contexte :

- ▶ Comment vous sentez-vous après cette activité ?
- ▶ Qu'est-ce qui s'est passé, quel a été le déroulement de l'activité ?
- ▶ Quelles conclusions générales peut-on tirer de cette activité ?
- ▶ Peut-on relier des aspects de cette activité à la vie réelle ?
- ▶ Si vous reviviez maintenant cette activité, agiriez-vous différemment ?
- ▶ Et si des aspects de cette activité avaient été différents, que ce serait-il passé ?
- ▶ Comment pourrait-on améliorer cette activité ?



© Illustration : Jilème.

Extrait de *Modèles de jeux de formation* (par B. Hourst et S. Thiagarajan), Éditions Eyrolles.

COMMENT CONVAINCRE CEUX QUI REFUSENT DE PARTICIPER AU JEU ?

La relation de toute personne au « fait d'apprendre », qu'elle soit enfant ou adulte, est rarement exempte de tensions profondes, reliées à des difficultés, des souffrances, des échecs vécus auparavant. Et cela peut créer des blocages.

Comme la plupart des jeux-cadres ne ressemblent en rien à des jeux traditionnels, il suffit de ne pas prononcer le mot « jeu » pour éviter tout blocage. Thiagi parle de « stratégies interactives expérimentales pour développer les capacités de personnes », et il en a défini pour l'instant plus de 60 formes différentes, du jeu de plateau traditionnel au jeu par e-mail. Quelques caractéristiques communes de ces stratégies sont qu'elles soient plaisantes, efficaces, respectueuses des personnes, humainement riches...



Hourst B. et Thiagarajan S., *Modèles de jeux de formation* (4^{ème} édition), 2014, Éditions Eyrolles.

Hourst B. et Thiagarajan S., *Jeux à thème de Thiagi - 42 activités interactives pour la formation*, 2012, Éditions Eyrolles.

Hourst B. et Thiagarajan S., *Stratégies interactives pour la formation et l'enseignement*, 2017, Éditions du Mieux-apprendre.

Hourst B. et Thiagarajan S., *La ludopédagogie en action - Enseigner avec les jeux-cadres de Thiagi*, 2018, Éditions du Mieux-apprendre.



L'AUTEUR

Bruno Hourst est chercheur en pédagogies nouvelles et formateur. Il a développé l'approche du « mieux-apprendre » et a publié une dizaine de livres. Depuis plus de 20 ans, il a fait connaître dans le monde francophone les jeux-cadres, concept formalisé par Thiagi. Tous deux ont cosigné plusieurs ouvrages pour faire découvrir cet outil au public francophone.



EN SAVOIR +



Le site thiagi.fr offre en français tous les trésors de Thiagi, jeux-cadres, jeux à thèmes, jeux avec cartes et bien d'autres outils visant à développer une démarche pédagogique. Le site propose aussi une plateforme collaborative (Thiagipedia) où chacun peut enrichir la base de données par des traductions en français des jeux de Thiagi.

www.thiagi.fr



L'ASSOCIATION



Bernard Hourst a créé l'association Mieux-Apprendre pour développer des activités de formation aux outils de pédagogies alternatives à destination des formateurs, des enseignants, des parents et des entreprises. Pour Mieux-Apprendre, la démarche est plus importante que le résultat, le processus plus enrichissant que l'atteinte directe de l'objectif, le chemin plus prometteur que la destination. Les outils proposés au sein des publications de l'association, des ateliers et formations sont faciles d'usage, ludiques, modifiables, adaptables aux circonstances et aux besoins de chacun.

Contact Belgique : Nathalie Jacquemin

Formatrice en communication et pédagogie interactives, Nathalie Jacquemin propose des formations aux jeux-cadres de Thiagi (initiation et niveau avancé) pour tous publics et enseignants, en Fédération Wallonie-Bruxelles.

+32 (0)476 21 31 07
nathalie.jacquemin@mieux-apprendre.com
www.mieux-apprendre.com





Franck Chalard

BGF Mag
#4

QUAND JOUER
DEVIENT COMMUNIQUER

DÉCHIFFRER DES LETTRES

SHENNAWY
JO-ANNA DANNAU

Bruxelles, Molenbeek-Saint-Jean. Le 26 avril dernier se clôturait la 13ème édition du festival du jeu de math et de logique au sein de l'asbl Le Piment, centre d'éducation permanente et de formation.



Avec ce festival, je veux montrer que le jeu permet d'apprendre et pour longtemps. Le jeu est souvent vu comme une perte de temps et un plaisir inutile. J'aimerais changer les mentalités.



Avec notre public en formation d'alphabétisation, les jeux de mathématiques offrent à tout le monde les mêmes chances de gagner, quel que soit son niveau en français. Le festival est donc né d'une envie d'égalité.



*ISP = Insertion socioprofessionnelle

Jouons à Candy. Sur la table, des bonbons en bois. Lancez les 3 dés et récupérez le plus vite possible le bonbon aux 3 couleurs désignées par les dés. Si un joueur le possède déjà, il crie « Je l'ai ! ».



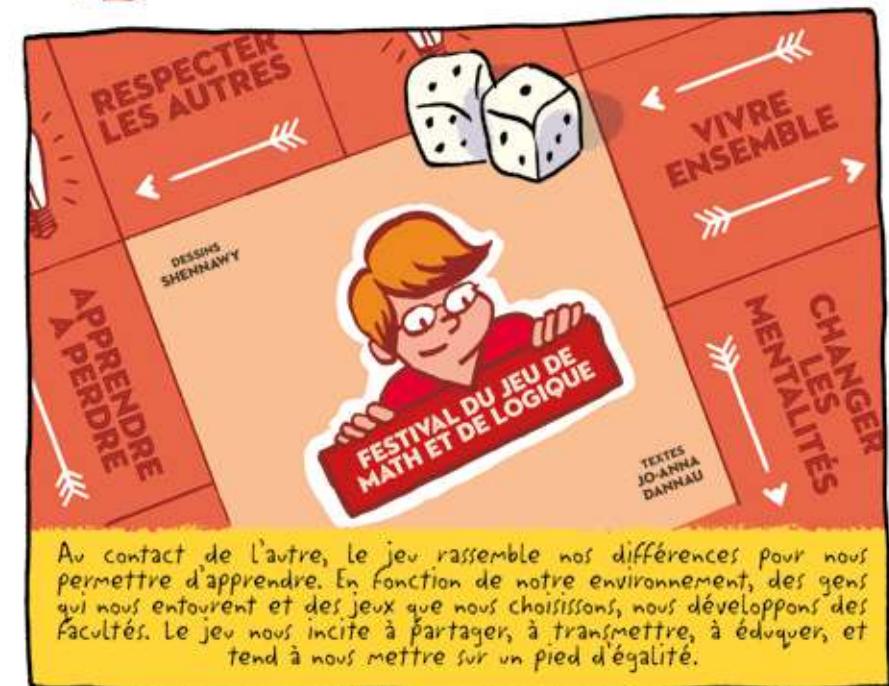
Vert, orange et blanc, oh, je l'ai !

Pourquoi doit-on dire « gelé », le bonbon n'est pas froid !





Souvent, les mêmes groupes reviennent, comme Alpha-Signes, un centre de formation du français écrit et du calcul, pour adultes sourds et malentendants. Jouer avec eux a un côté magique. Si je pouvais y aller tous les jours, je foncerais tête baissée ! Le contexte ludique et leur tempérament démonstratif : c'est la combinaison gagnante pour ouvrir l'esprit.



C'est en apprenant à jouer que nous jouons pour apprendre.

FIN



© Matthieu Joubert

Chapitre 4

LE DROIT DE PERDRE : APPRENDRE À OSER

Le Droit de Perdre est une maison d'édition de jeux, dont l'objectif n'est pas de générer des vainqueurs mais des philosophes, des beaux parleurs et surtout des personnes de bonne humeur. Face aux dérives de la culture olympique occidentale (toujours plus haut, plus loin, plus fou), qui glorifie ses vainqueurs et écrase la majorité malheureuse, tout en creusant sans vergogne les dettes publique et environnementale, Le Droit de perdre s'insurge et souhaite orienter la société vers une nouvelle vision du jeu, où les règles sont reléguées au second plan, où le « bien-se-marrer » se substitue au « bien gagner ».

Le Droit de Perdre a été fondé par François Lang et Fabian Olive en 2009 à l'occasion de la sortie du jeu Questions de Merde. François développa ensuite une relation privilégiée avec les auteurs Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze, rencontrés grâce à leur passion commune pour le théâtre et les bonnes blagues. Yves et Fabien sont les auteurs de la désormais fameuse série de jeux Taggle (dont Ta bouche, coécrit avec l'instituteur Sylvain Duchêne), mais aussi des jeux Comment j'ai adopté un dragon/gnou, J'aime beaucoup ce que vous dites et Troquons !.

LE DROIT DE PERDRE ET NON PAS LE DEVOIR DE PERDRE...

Quand on parle des jeux du Droit de Perdre, on les classe souvent dans les « jeux d'ambiance », des jeux « juste pour se marrer » ou bien encore parmi les « jeux de déconnade ». Pour nous, cette dernière appellation va plus loin que le concept de jeu d'ambiance. On vise bien sûr l'amusement, mais dans un jeu d'ambiance, vous noterez qu'il faut avoir envie de gagner pour que le jeu fonctionne (essayez un peu de jouer à Jungle Speed sans être motivé pour attraper le totem...).



Taggle
Le Droit de Perdre

Yves Hirschfeld
et Fabien Beuze

3-10

14+

20'

C'est tout l'inverse dans un jeu du Droit du Perdre, où l'envie de gagner n'a presque pas de sens, car la priorité reste toujours l'humour ! Gagner ou perdre, peu importe, ce qui compte, ce sont les langues qui se délient et les liens qui se créent.

Si vous êtes adeptes des comptages de points et de victoires méritées, vous aurez justement l'occasion de changer ponctuellement de point de vue et de faire l'expérience d'un jeu où la finalité n'est pas la gloire d'une première place, mais l'ivresse de fous rires partagés. Certes, vous pouvez toujours compter vos nombres de Taggle, vos points au Gnou ou vos votes « Génial ! » dans Troquons ! Mais comme ce n'est pas ce qui compte, très vite chacun se détend et le délire s'installe.

Alors à tous ceux qui me posent la question « Mais, comment on gagne ? », je vous répondrai tout simplement : en partageant un bon moment !

L'approche des jeux du Droit de Perdre a également des vertus sociales et pédagogiques. En voici quelques exemples inspirés de nos deux séries les plus populaires.

1. La série Taggle, Ta Bouche, Taggle d'Amour, Paf dans Taggle

On pourrait douter qu'un jeu dont le nom est Taggle soit en réalité un formidable créateur de lien social. Et pourtant !

Taggle est un générateur de répliques qui fera de vous et de vos amis les rois de la répartie. Chacun possède une carte « Réplique » sur laquelle se trouvent 4 possibilités de réponse. Un joueur va alors lire la phrase d'une carte « Réflexion » en s'adressant aux autres. Chacun à leur tour, ils lui répondent du tac au tac avec une de leurs 4 répliques. Le principe est le même, que ce soit dans le Taggle, la version classique, destiné à un public à partir de 14 ans, le Taggle d'Amour, la version pimentée (16+), le PAF dans Taggle, la version spéciale « acting » (14+) ou que ce soit dans Ta bouche, la version subtile, riche en sous-entendus pour les adultes et terriblement drôle pour les enfants, à partir de 8 ans.

Dans ce jeu, nous n'inventons rien, mais nous interprétons les réponses. Pour beaucoup, le fait de n'avoir qu'à lire sa réplique pour répondre à la réflexion est clairement une aide pour s'exprimer. Le jeu offre les clés

J'ai adopté un dragon

Le Droit de Perdre

Yves Hirschfeld et Fabien Beuze

3-8

7+

20'



pour répondre immédiatement, avec des phrases toutes faites à répéter et interpréter.

C'est donc rassurant pour les moins extravertis du groupe, car cela place tous les joueurs au même niveau. Au fur et à mesure de la partie, tout le monde est susceptible de lancer une réplique brillante ou complètement pourrie. Ce sont les cartes qui le déterminent. Même si le choix de la personne qui se prendra un Taggle à la fin du tour est subjectif, le système du jeu rend la distribution des Taggle plus ou moins aléatoire. Cela démystifie le fait de se prendre un Taggle, ce qui rend le jugement beaucoup moins dur qu'il n'y paraît.

L'objectif du jeu est de faire en sorte que chacun puisse s'exprimer sans craindre de se faire blâmer ou juger pour une réplique personnelle. Ainsi, tout le monde peut trouver sa place au sein du groupe et s'amuser.



J'ai adopté un gnou

Le Droit de Perdre

Yves Hirschfeld et Fabien Beuze

3-8

8+

20'

2. La série *Comment j'ai adopté* un dragon/gnou

Vous avez peut-être déjà entendu parler du jeu *Comment j'ai adopté un dragon*, étant donné qu'il est particulièrement apprécié et utilisé par différents acteurs sociaux.

Comment j'ai adopté un dragon est un jeu qui nous incite à raconter des histoires courtes et souvent très drôles. Le but est de raconter de mini-aventures fabuleuses ! Le narrateur s'inspire d'un thème donné parmi 120 (exemple : « *Cette nuit, un pigeon voyageur m'a réveillé...* ») et des dés-connecteurs de différentes couleurs, qui affichent en tout 36 mots de transition tels que « *Un beau jour / Et puis / Pas de bol / Et là, hmm... / Comme par hasard / Moralité* ». Le narrateur laisse donc parler son imagination entre chaque dé et peut se faire aider par les autres joueurs. En effet, à tout moment, les autres joueurs peuvent lancer le dé noir, qui permet d'interagir avec le narrateur : « *Tas pas eu trop peur ?* », « *Et ton chien dans tout ça ?* »... Il existe un système de points pour ceux qui en ont besoin, mais comme tous les jeux du Droit de Perdre, l'objectif est avant tout de s'exprimer et de partager un moment chaleureux.

Sans trop y penser, les joueurs font appel à leur imagination et développent leur créativité et leur capacité à improviser, ainsi qu'à tenir le fil d'une histoire. On favorise la coopération et l'écoute au sein d'un groupe grâce à l'intervention du dé noir. Même les plus timides sont encouragés et soutenus par les autres joueurs. Ils gagnent en confiance et prennent du plaisir à s'exprimer.

Porter peu d'attention aux points de victoire est une invitation volontaire à relativiser l'importance accordée au vainqueur dans les jeux et à voir que l'essentiel est, dans ce cas, le plaisir de raconter des histoires. Souvent, la plupart des joueurs, petits et grands, ne pensent même

plus à s'évaluer après leurs histoires et c'est là que nous atteignons notre objectif !

Pour toutes ces raisons, *Comment j'ai adopté un dragon* est à la fois un jeu décalé, mais aussi un outil de communication fort apprécié par les instituteurs, les orthophonistes/logopèdes, les enseignants de langue et par des structures d'enseignements adaptées, pour l'autisme notamment.

UNE CONCLUSION ?

Puisant son inspiration dans le surréalisme, l'OuLiPo, le théâtre de l'absurde... Le Droit de perdre cultive l'art de jouer avec les mots et prône une provocation intelligente, qui mène autant à des délires insensés qu'à de stupéfiants moments de sincérité. Car se parler, communiquer, rire ensemble et se dire des bêtises... C'est sain, c'est très sain !

En tant qu'éditeur de jeux d'humour et d'expression, nous nous efforçons de trouver des concepts simples, accessibles à tous et qui derrière des noms de jeux un brin provocateur, vous invitent surtout à stimuler votre imagination et à aiguiser votre sens de la réplique !

Alors continuez à rire et à jouer, car vous avez tous le Droit de Perdre !

LES AUTEURS



Margot Brandt est responsable événementiel et communication pour la maison d'édition Le Droit de Perdre, et **François Lang** responsable de la maison d'édition Le Droit de Perdre.



www.ledroitdeperdre.com

JOUER POUR SE RÉVÉLER, DÉDRAMATISER, RÉPÉTER, RIPOSTER ET S'ÉCLATER !

Petite, « Tu ne penses qu'à jouer » sonnait comme un reproche, résonnait comme une menace, bien plus que celle de perdre son temps, celle de « n'arriver à rien dans la vie » si je persévérais dans cette voie. Et pour « arriver à quelque chose », il fallait privilégier les tâches répétitives, qui exigeaient une posture fixe et un froncement de sourcils.

Regarde ton frère, lui au moins... ! Je regardais mon frère, pas drôle pour deux sous, me demandant comment il pourrait « arriver à quelque chose » sans être capable de s'amuser. C'était donc ça la vraie menace pour moi : l'ennui. La vie risquait de s'égrainer sans plaisir, très lentement, comme un jour sans fin.

Le souci c'est que, même en me contraignant moi-même, « répétition, posture, froncement des sourcils », ça ne fonctionnait pas. Un écureuil volant et hop, ma concentration voltigeait d'arbre en arbre, bien loin des formules mathématiques ou des verbes irréguliers.

Nous sommes dans les années 70 et aucun de mes profs n'aurait l'idée saugrenue d'allier le jeu à l'apprentissage sous peine de se voir crier haro sur le baudet, vous nous préparez des générations d'ânes ! Le truc le plus marrant qu'on nous proposait, c'était d'étudier notre vocabulaire d'anglais aux toilettes. Ahlala, on sentait la créativité chez les enseignants !

J'ai pourtant rapidement compris (parfois à mes dépends, et à ceux de certains profs) que le chemin le plus court entre la matière scolaire, la compréhension et la mémorisation était le jeu. Mais je



C'est juste une main aux fesses,
tu vas pas en faire toute une histoire

me sentais bien seule avec cette idée que je trouvais fabuleuse. Et je suis vite devenue la proie de sarcasmes auxquels je ne savais quoi répondre.

C'est à ce moment que j'ai commencé à noter une à une toutes les remarques désobligantes, reçues de plein fouet : « *Tu perds ton temps, tu vivras toujours aux crochets de quelqu'un, tu n'es pas sérieuse, tu manques complètement de maturité...* ». Et puis plus tard, quand j'ai été prof (parce qu'en plus oui, j'ai été prof !) : « *Vous feriez mieux de respecter le programme, vous devez être plus sévère ou ils vont vous marcher dessus, vous n'avez rien compris à l'enseignement !* » Et même : « *Vous vous comportez toujours comme une élève.* »

Petit à petit, je trouvais que ça commençait à devenir amusant de s'entraîner à répondre... avec plus ou moins d'insolence, des rimes parfois, en chanson ou même en faisant un compliment.

Plus j'avais de remarques et plus je jouais. D'autres personnes autour de moi me racontaient que, elles aussi, parfois, elle n'arrivaient pas à trouver quoi dire quand elles subissaient des moqueries, des vannes en public ou dans le cadre familial, des sifflements en rue, etc.

RÉPONDRE DU TAC AU TAC, ÇA S'APPREND EN RIGOLANT

Cela dépassait largement le cadre des remarques que l'on me faisait, mais le pli était pris : booster son sens de la répartie, ça s'apprend en rigolant ! Se défendre du harcèlement, ça s'apprend en jouant. Et puis zut : tout s'apprend en jouant, à condition de mixer les méthodes d'apprentissage, de créer des liens, d'alterner les techniques et de concocter une recette multifacette pour utiliser tous les recoins de son cerveau.

	Takattak Trash
Editions Si-trouille	
	Geneviève Smal
1-10	
16+	
30'	



Le jeu allume définitivement des lumières dans ces coins oubliés, trop peu utilisés. S'il n'est pas le seul levier de motivation, il en est un de première classe. Il vous tient en haleine, vous maintient dans le flow, captive, subjugue et enchanter ! Et vous voudriez vous en passer ? Sérieusement ?

Sérieusement ... bah oui c'est bien là que le bât blesse. Est-ce que c'est bien sérieux ? Petit jeu des synonymes : sérieux, grave, alarmant, pondéré, raisonnable... ah ben voilà, mon attention s'envole et je ne vous écoute plus !

Parce qu'il est bien là le souci : Le jeu ne répond pas à des exigences de sérieux. Il y est même mis en opposition, que dis-je, en incompatibilité. Quand vous proposez de jouer en formation, en coaching, avec des adultes, ils pensent qu'ils vont perdre leur temps ! Leur crédibilité ! Et la vôtre chute vertigineusement... « *De mon temps, savez-vous...* »



Tu n'as toujours pas d'enfant ? L'horloge tourne !

Alors pendant que les Ronchons ronchonnent, les autres jouent, apprennent, emmagasinent des informations, créent des relations, gèrent leurs émotions... Ceux et celles qui se prêtent « au jeu du jeu » chaussent des bottes de 7 lieues. Mais si le jeu n'est pas soigneusement objectivé ou combiné à d'autres méthodes, on risque de se prendre les pieds dans les rochers et de s'étaler de tout son long. Bottes ou pas bottes !

Alors, pour utiliser un jeu en formation, il faut parfois ruser. Quand vous annoncez un jeu, à un public adulte, la moitié du groupe est enthousiaste, surtout s'il a subi une présentation très scolaire avant. Et dans l'autre moitié, qui est plutôt indifférente, il y en a toujours un qui dit qu'il ne veut pas participer et un autre qui ricane et tente d'attirer les rieurs avec lui avec plus ou moins de succès.

Certains font la moue et puis il y a parfois le saboteur. Lui, il va en faire des tonnes pour vous prouver que vous avez tort.

Mes 20 années d'expérience dans le domaine de la formation m'ont appris à ruser, à utiliser d'autres mots : les jeux de rôles deviennent des mises en situation et les cartes à jouer deviennent des fiches. J'en vante toujours les avantages, sans excès d'enthousiasme, j'évoque les risques avant eux et surtout, je leur dis qu'il sont libres de jouer ou pas. Ces précautions oratoires ont vu mon taux de participation augmenter de façon fulgurante.

C'est donc naturellement que j'utilise le jeu pour se défendre du harcèlement, du sexism, de l'homophobie et même du racisme, pour traiter les sujets lourds avec légèreté. Le jeu est au service de l'émotion, il dédramatise des situations parfois très difficiles. Que ce soit pour répondre à la plus « anodine » des remarques lancée lors d'une fête de famille : « Tu n'as toujours pas d'enfants » et aux reproches en public de votre patron, ou à de l'intimidation en rue, à l'école ou sur les réseaux sociaux, c'est le jeu qui va vous donner toute l'impulsion pour que la prochaine fois, vous ne puissiez plus vous dire : « mais pourquoi je n'ai pas répondu ça ? »



Geneviève Smal, *La Parole en public pour les timides, les stressé-e-s et autres tétanisé-e-s*, Edipro, 2011 (réédition 2018).

Geneviève Smal et Chilina Hills, *97 exercices pour prendre la parole n'importe où n'importe quand et avec (presque) n'importe qui*, Eyrolles, 2017.

L'AUTRICE



Geneviève Smal est une allumeuse. Son expérience dans la formation en communication verbale a développé chez elle le don d'allumer cette étincelle mystérieuse chez un orateur qui aura l'heure de captiver son public. Diplômée en Communication et en Management, Geneviève Smal met son Premier Prix de Conservatoire en Arts de la Parole au service de ceux qui veulent franchir le mur du trac et explorer les contrées de l'aisance absolue dans la prise de parole en public. Conférencière, coach en Prise de parole, elle est également l'autrice et la co-autrice de deux livres sur la prise de parole en public et de 4 jeux aux éditions Si-trouille : *Takattak, Takattak Family, Satyrik et Takattak Trash*.

www.genevievesmal.com



Les Éditions Si-Trouille, fondées par Geneviève Smal, créent des jeux d'ambiance (im)pertinents qui bousculent et qui dissèquent les comportements, jonglant entre le divertissement et la réflexion, l'amusement et l'esprit critique. Des jeux qui dopent la créativité, délient les langues et réunissent ceux et celles qui ne craignent ni l'esprit, ni l'humour...

Takattak, Takattak Family et Satyrik sont des jeux de cartes d'ambiance et aussi des jeux de communication. Vous jouez entre amis, en famille mais aussi avec des collègues ou dans le cadre d'un séminaire, pour communiquer différemment. Dans la version Family, vous l'employez à l'école, en classe, pour donner des pistes contre le harcèlement et apaiser des tensions entre les enfants.

Le dernier-né, *Takattak Trash*, s'adresse aux jeunes et aux adultes et permet d'aborder les thèmes du racisme, du sexism, de la discrimination, etc. Dans la boîte de *Takattak Trash* se trouvent 100 cartes qui correspondent à 100 commentaires particulièrement désagréables auxquels il faut répondre. Un jeu pour barrer la route aux clichés.



www.si-trouille.com



FEELINKS, JEU AU SOUTIEN DE L'ACTION EDUCATIVE ET DE LA PROTECTION DE LA JEUNESSE

Feelinks est né de la demande des professionnels (éducateurs, enseignants, thérapeutes...) qui cherchaient un jeu pour aider les jeunes en souffrance psychique notamment dans le cadre de conflits violents. Au lieu de partir des actes mis en avant par les jeunes, Vincent Bidault (infirmier en pédopsychiatrie) et Jean-Louis Roubira (pédopsychiatre à qui l'on doit déjà le jeu *Dixit*) ont émis l'hypothèse qu'il serait plus pertinent de partir des affects et des émotions de chacun. Ils ont ainsi créé en 2011 un prototype pour répondre à cette demande avec l'objectif d'avoir un outil qui favorise le vivre-ensemble.

L'originalité de *Feelinks* est qu'il part des émotions et de situations concrètes. A partir de situations proches des préoccupations des jeunes, il offre la possibilité d'exprimer ses émotions et percevoir celles de l'autre. Par une mécanique, simple et ludique, le jeu permet d'aborder les processus d'empathie de chacun en favorisant la prise de parole et le débat.

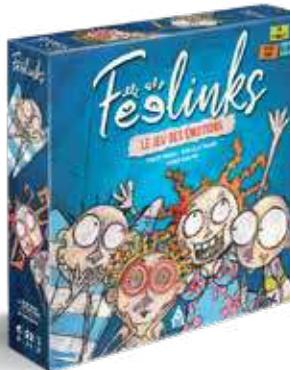
LES APPORTS DE FEELINKS

Le projet *Feelinks* s'est inscrit dans la tête des auteurs comme un jeu permettant d'amé-

liorer les rapports humains. En effet, les objectifs qu'ils ont pensés pour ce concept-jeu sont nombreux.

1. Prendre en compte l'autre dans son altérité et dans sa différence.

La prise en compte de l'autre dans sa spécificité est un préambule au respect de la différence. *Feelinks* a permis aux joueurs de pouvoir s'exprimer, de découvrir les autres dans leur subjectivité au-delà de leurs représentations initiales.



	Feelinks
	Act In Games
	Jean-Louis Roubira et Vincent Bidault
	Franck Chalard
	3-8
	8+
	30'

Face à une situation proposée dans le jeu, ils vont devoir imaginer, se rappeler et analyser en se mettant à la place de l'autre.

Par la compréhension des intentions de l'autre, la reconnaissance de l'état émotionnel d'autrui différencié du sien, le jeu va permettre un ajustement à la relation, un réengagement du lien à l'autre. Les jeunes ont perçu que malgré les différences, le dialogue et le respect sont possibles et bénéfiques.

2. Améliorer les compétences civiques, sociales à travers les questions sur le vivre-ensemble, les discriminations et la stigmatisation.

La mise en place d'activité régulière *Feelinks* en groupe, encadré par un adulte bienveillant, a montré que les représentations pouvaient circuler librement, sans attaques personnelles amenant à une meilleure tolérance au sein du groupe. Les jeunes ont pu débattre d'idées différentes dans le respect de chacun et du cadre. La parole et la prise de conscience des émotions a permis de bousculer les préjugés, les jeunes ont pu apprendre le

vivre ensemble, le respect et les phénomènes de harcèlement ont pu disparaître dans les groupes utilisant régulièrement le jeu.

3. Renforcer le développement des compétences psychosociales des joueurs

Le jeu invite les jeunes à communiquer en groupe, à prendre la parole, et surtout à développer une argumentation et ainsi améliorer ses compétences psychosociales.



L'identification de ses sentiments, l'expression de soi, l'écoute, l'empathie sont des compétences mobilisées au sein du jeu. Le joueur apprend à se connaître lui-même, il apprend à connaître l'autre. En s'interrogeant sur eux et sur l'autre, ils ont développé une écoute bienveillante de l'autre. Au sein des groupes encadrés, l'activité *Feelinks* a mobilisé les habiletés de coopération, de communication et de relations humaines et a renforcé les habiletés en résolution de problèmes. Certains ont pu évoquer des non-dits et ainsi désamorcer des crises.

4. Permettre la reconnaissance et l'expression des émotions

Avec *Feelinks*, les jeunes se sont rendus compte qu'ils pouvaient s'autoriser à ressentir leurs émotions, à les verbaliser. Personne ne peut les contredire et remettre en question les ressentis exprimés. En s'appuyant dans la relation sur les émotions et non sur les connaissances académiques, il n'y a plus de bonnes ou mauvaises réponses, plus de sentiment d'humiliation par rapport aux savoirs, à leur posture ou à leur préjugés initiaux.

L'aalexithymie (difficulté à nommer et exprimer ses émotions) est un concept qui est mis au travail par le jeune au sein du jeu, en lien avec celui d'empathie. L'utilisation de l'intelligence émotionnelle ne s'est pas limitée seulement à nommer ses émotions ou à capter les émotions des autres, mais aussi à percevoir les conséquences des émotions sur les autres.

5. Faciliter l'introspection, analyser son émotion

En jouant à *Feelinks*, le joueur s'engage à vivre une « aventure » sans savoir ce qu'il va découvrir chez lui ou chez l'autre. Pour prendre conscience de ses pensées et de ses émotions, le joueur devra les conceptualiser, les partager en trouvant les mots pour le dire.

Lors des échanges, les joueurs prennent conscience de l'image qu'ils véhiculent, ce qui les amène à préciser leurs sentiments et leurs valeurs. Dans cette activité ludique, transformés par les regards des autres, les joueurs ont pu se distancier de leurs propres émotions. Au sein des groupes, après avoir dépassé les craintes, les équipes ont pu nous rapporter que cette expérience a été vecteur à la reprise de confiance en soi et au renforcement du pouvoir d'agir des jeunes.

6. Développer son empathie

L'empathie est directement mise en jeu avec *Feelinks*. En effet, le fait de jouer en équipe et non contre un adversaire induit le fait de se décentrer de soi pour aller vers l'autre. Les joueurs ont rapidement compris que s'ils voulaient bloquer leur équipier, ils se bloquaient eux-mêmes (notamment en lien avec les points). Le fait de changer de coéquipier à chaque tour a renforcé au sein des groupes leur dynamique ainsi que la prise en compte de chacun en terme de partenaire de réflexion sur lequel je peux m'appuyer. La mise en jeu de l'empathie de chacun est propice au débat.

7. Travailler sur la créativité que ce soit dans la réalisation de situations ou dans la relation au groupe

Chaque professionnel éducatif s'est approprié le jeu en fonction des besoins et des capacités des personnes dont il avait la prise en charge. Ce que nous avons constaté, c'est que chacun a instauré un espace commun (jeunes et adulte) de créativité, dans un climat de plaisir partagé. En effet, l'entretien individuel n'est pas aisément pour le public accueilli et le fait d'induire un objet tiers de médiation comme *Feelinks* a facilité la relation et levé les défenses.

Chacun a modifié la règle initiale pour mieux coller à son public. Certains ont détourné l'outil pour qu'il devienne un support à l'expression théâtrale, aux mimes. Certains l'ont inscrit dans un protocole d'accueil des nouveaux jeunes, *Feelinks* étant présenté par les anciens. D'autres, dans un projet de partage interne à leur institution, ont travaillé sur la production d'écrits, la création de cartes émotions. Plusieurs l'ont inscrit dans un vrai programme d'appropriation des émotions avec visionnage de film, débat, étude de texte, représentations, *Feelinks* étant le fil conducteur de l'activité.

Lors des partenariats institutionnels, *Feelinks* a permis la création d'outils personnalisés avec un objectif commun comme par exemple la lutte contre les addictions. *Feelinks*, pour les professionnels l'utilisant régulièrement, est un facilitateur de remédiation cognitive. L'abord ludique est un réel facteur de motivation favorisant un apprentissage structuré et intégré.

CONCLUSION : USAGE DE FEELINKS ET DU JEU EN GÉNÉRAL DANS LE CONTEXTE LÉGAL ET JUDICIAIRE

Feelinks fait appel à ce que l'on nomme le processus de subjectivation, c'est-à-dire que l'on devient sujet : en verbalisant et en s'appuyant sur l'échange avec l'autre. L'émotion, si elle est transformée, peut devenir source de connaissance de soi et désir d'ouverture à l'autre.

Feelinks est un véritable outil de médiation permettant d'aborder les affects et les émotions en garantissant un espace commun de créativité dans un climat serein. Ce médium permet de développer l'intelligence intrapersonnelle au travers de la connaissance de soi, en offrant des occasions de prendre soin de soi et de son estime de soi mais aussi en prenant conscience de l'autre en exerçant ses compétences d'empathie.

Il peut être complexe pour les personnels éducatifs d'aborder de façon directe avec les adolescents certaines thématiques telles que la laïcité, les discriminations ou les différences de manière générale. Au-delà de la simple discussion informelle entre un éducateur et un adolescent, qui fait aussi partie du travail éducatif au quotidien, la question est de savoir comment intégrer aux pratiques professionnelles la construction d'une citoyenneté à part entière chez les mineurs. La capacité de comprendre les émotions de l'autre est une des bases du vivre-ensemble. Comme pour tout objet de médiation, le succès tient dans ce que l'on en fait, de là où l'on amène les choses.



Afin de répondre aux différentes questions des professionnels, de permettre à chacun

d'utiliser le jeu initial quel que soit le cadre d'utilisation (avec adultes, personnes âgées, enfants, team building...), Vincent Bideault a créé le site internet feelings.fr. Sur ce dernier, vous pouvez créer, gratuitement, vos propres situations et les imprimer pour les ajouter au jeu.

www.feelings.fr



L'AUTEUR

Vincent Bideault est infirmier en pédopsychiatrie. Il utilise, depuis plusieurs années, le jeu comme médiateur relationnel et thérapeutique dans différents ateliers d'abord dans un hôpital de jour pour enfants puis au sein d'un hôpital de jour pour adolescents. Il intervient aussi pour des cours ou formations dans les instituts de formation en soins infirmiers, à l'école d'orthophonie pour des Instituts Médico-Éducatifs, des Instituts Thérapeutiques Éducatifs et Pédagogiques... Il est co-créateur du jeu *Feelings* (devenu ensuite *Feelinks*) avec Jean-Louis Roubira, pédopsychiatre, auteur également de *Dixit* et *Fabula*.



Franck Chalard

BGF Mag
#5

DES OUTILS
ET DES JEUX



Pour nombre de pédagogues, le jeu est essentiel dans les processus d'apprentissages. Jouer, c'est aussi tisser des liens, c'est ouvrir des chemins de créativité et de découverte de soi et des autres.

Des ludothèques, des institutions et des associations utilisent le jeu comme support à la communication, comme outils de sensibilisation ou encore comme vecteur de solidarité et d'émancipation. Il serait difficile de les recenser toutes ici. On se contentera d'un coup de projecteur sur quelques projets qui doivent être abordés comme autant de portes d'entrées vers les plaisirs simples et infinis du jeu.

107CITY

Un jeu pour s'informer, comprendre et mettre en débat la réforme des soins de santé mentale en Belgique.

L'Autre « Lieu »

Christian Marchal
+32 (0)2 230 62 60
info@autrelieu.be
www.autrelieu.be

À LA TABLE DES MOTS... SANS SOUCIS

Jeu de langage pour l'alphabétisation des adultes, conçu par Annick Wuestenberg, formatrice au Piment. Le coffret est organisé autour de 5 thèmes : la ville, les courses, la maison, les métiers, le corps et la santé.

Public : adultes en alphabétisation

Lire & Ecrire

Hélène Renglet
+32 (0)2 420 71 82
helene.renglet@lire-et-ecrire.be
www.alphajeux.be

LE BATEAU DE LA COPROPRIÉTÉ

Un jeu coopératif destiné à faire découvrir le fonctionnement d'une copropriété. Se confronter à des situations concrètes, comprendre les niveaux de prise de décisions, agir concrètement sur son cadre de vie sont autant de défis permettant de développer ses connaissances et sa compréhension de la vie en copropriété.

Public : adulte

Une Maison en Plus

Silvia Rollo Collura
+32 (0)2 349 82 40
reno@unemaisonenplus.be
www.unemaisonenplus.be

BRUXELLES X

Un grand jeu de piste pour découvrir Bruxelles, ses associations, ses lieux culturels, ses espaces de loisir.

Public : jeunes (15-20 ans)

Samarcande

Josselin Jamet
+32 (0)2 647 47 03
samarcande@skynet.be
www.samarcande.be

COÛT-CONSO

Calqué sur le principe du jeu Timeline, Coût-conso sensibilise le public au coût annuel d'utilisation des sanitaires et différents électro-ménagers dans un logement.

Public : adolescents et adultes

Habitat & Rénovation

Grégoire De Muylder
+32 (0)2 648 73 52
energie.hr@misc.irisnet.be
www.habitatetrenovation.be

ENERGIC'À BRAC

Un outil pédagogique et ludique pour mieux comprendre le marché de l'énergie en Belgique et ses différents acteurs : fournisseurs, producteurs, gestionnaires de réseaux, médiateurs, consommateurs, etc.

Public : professionnels du secteur social, de l'éducation et de l'énergie.

Centre d'Appui SocialEnergie (FdSS)

Céline Nieuwenhuis
+32 (0)2 250 09 19
info@fdss.be
www.socialenergie.be

JEU DU MIGRANT

Un jeu de rôle pour comprendre les migrations humaines. Une ressource pédagogique qui permet de questionner le regard que nous portons sur les migrants et notre rapport singulier avec l'altérité.

Public : à partir de 6 ans

Centre d'Etudes et de Mémoire des Migrations subsahariennes

Bonaventure Kagné
+32 (0)4 265 09 00
cemis@cemis.org
www.cemis.org

JEUX DE LANGAGE

La Maison de la Francité a développé une collection de jeux de langage disponibles sous forme de malles, prêtées aux associations et aux écoles: pour les classes de maternelle, de primaire ou de primo-arrivants, pour les ados et aussi pour les apprenants en français langue étrangère ou en alphabétisation. On y retrouve des jeux d'ambiance, de stratégie ou des jeux plus pédagogiques. Tout le monde pourra donc y trouver son compte, quels que soient son niveau, ses attentes et ses envies. Un catalogue descriptif est disponible sur commande ou téléchargeable via le site internet.

Maison de la Francité

Rue Joseph II 18 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 19 49 33
mdlf@maisondelafancite.be
www.maisondelafancite.be

KIDON'KWA

Un jeu de coopération pour faire connaître le don de sang et son utilité, mais aussi transmettre, de manière ludique, des informations sur le sang.

Public : à partir de 8 ans

Croix-Rouge Jeunesse

Laura Lopez Bech
+32 (0)2 371 31 50
Laura.lopez@croix-rouge.be
www.crj.be

KROIROUPA

Un jeu coopératif destiné aux animations en école autour des religions et de la laïcité.

Public : jeunes (12-15 ans)

Centre Communautaire Laïc Juif

Zora Vardaj
+32 (0)2 543 02 79
zora@cclj.be
www.cclj.be

PAS TOUCH!

Un jeu pédagogique créé par des jeunes pour faire comprendre les mécanismes de discrimination. Interrogez vos préjugés et apprenez à reconnaître les discriminations de la vie quotidienne.

Public : jeunes (10-18 ans).

Asmae asbl

Martin Kisiigha

+32 (0)2 742 03 01

martin@asmae.org

www.asmae.org

WEDIACTIVISTS

Jouer pour éveiller à la cyber-citoyenneté! WediActivists vise à stimuler l'esprit critique, encourager l'empathie, susciter un comportement responsable.

Du vent dans les cordes

Manu Mainil

+32 (0)486 28 26 33

wediactivists@gmail.com

www.duventdanslescordes.be/projets/wediactivists

TRILOGIE – LA SCIENCE DU TRI

Ce jeu pour initier aux consignes de tri et encourager les pratiques éco-responsables, peut aussi bien être utilisé dans le cadre d'animation sur le thème du tri des déchets qu'en famille, pour le plaisir de jouer ensemble.

Culture & Santé

Jérôme Legros

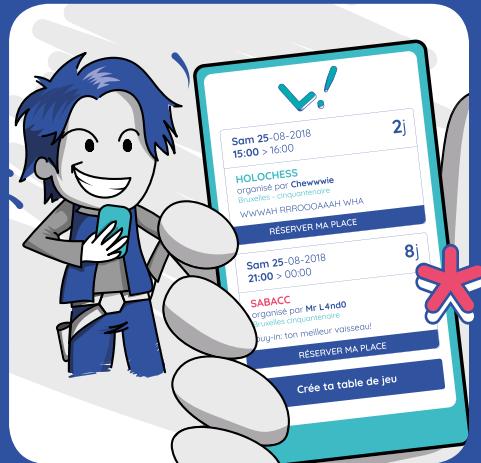
32 (0)2 558 88 10

jerome.legros@cultures-sante.be

www.cultures-sante.be



JOUER À BXL
LE GUIDE
DES SORTIES LUDIQUES



PLAY!
WANNA PLAY!

CONNECTE LES JOUEURS

* Tu veux t'inscrire à cette table ? C'est par ici www.wanna-play.be/sabacc/

INSCRIS-TOI POUR RECEVOIR TOUTES LES NEWS

WWW.WANNA-PLAY.BE



LUDOTHÈQUES

Ludothèques de quartier, « classiques » ou dites « spécialisées » se retrouvent autour d'un même objectif : partager des espaces et des temps de jeu de qualité avec tous les publics... Quoique initialement destinées aux enfants et à leurs parents, les ludothèques sont aujourd'hui des lieux de rencontre, de partage, d'éducation au jeu et par le jeu pour tous. La plupart d'entre elles disposent d'une salle afin d'essayer les jeux, d'y passer un bon moment en famille ou entre amis et de faire son choix en vue d'un emprunt éventuel, le tout pour une cotisation modique. Les ludothécaires se font un plaisir de vous accueillir, de vous conseiller et de vous expliquer les jeux.

ANDERLECHT

LUDOTHÈQUE DE LA MAISON DES ENFANTS D'ANDERLECHT
Rue Van Lint 18 - 1070 Anderlecht

Laury INGHELBRECHT
+32 (0)2 522 26 06
ludo@mde1070.be - info@mde1070.be
lundi et mardi 17h-18h30
mercredi 15h-18h
jeudi et vendredi 17-18h30
Animation selon programmation

LUDOTHÈQUE WALALOU
Rue Otlet 28 - 1070 Anderlecht

Hanane AGEZAL
+32 (0)2 527 52 41
hanane@walalou.be
www.walalou.be
mercredi 14h-17h30 - samedi 10h-13h
Animation sur rendez-vous

LUDOTHÈQUE DE L'ESPACE MAURICE CARÈME
Rue du Chapelain 1-7 - 1070 Anderlecht

Damien BEUN
+32 (0)2 526 83 30 - 40
emca@anderlechtirisnet.be
www.emca.be
mercredi 10h-18h
1^{er} samedi du mois 10h-16h
Animation sur rendez-vous

ALPA-LUDISMES
Rue du Greffe 20 - 1070 Anderlecht

Pascal THIRIOT
alpa.ludismes@scarlet.be
www.alpaludismes.net
dimanche 14h30-23h

LES SAIGNEURS DU CHAOS
Club de jeux de rôle, jeux de plateau et jeux de figurines
Rue du Greffe, 20 - 1070 - Anderlecht

Patrick PLETINCKS
+32 (0)495 55 12 27
contact@saigneursduchaos.be
www.saigneurs.forumactif.org
Tous les soirs de 20h à 24h
(sur inscription via le forum)

AUDERGHEM

LUDOTHÈQUE COMMUNALE D'AUDERGHEM
Rue Idiers 37-39 - 1160 Auderghem

Julie PIRET
+32 (0)2 676 49 60
ludotheque@auderghemirisnet.be
mercredi 14h-18h



BERCHEM-SAINTE-AGATHE

LUDOBER - LUDOTHÈQUE COMMUNALE

Maison du temps libre

Rue Dr. Ch. Leemans 8
1082 Berchem-Sainte-Agathe

Nicole SNOEYS
+32 (0)2 465 87 90 - +32 (0)494 12 37 90
ludobernicole@hotmail.com
mercredi 13h30-18h
vendredi 16h-18h
4^e samedi du mois 10h-12h

GRICCA

Ludothèque spécialisée pour personnes déficientes visuelles

Institut A. Herlin
Rue de Dilbeek 1 - 1082 Berchem-Sainte-Agathe
Olivier DE PRINS
+32 (0)475 28 91 30
Du mardi au jeudi 12h-14h
Autres jours sur rendez-vous

BRUXELLES

LUDOTHÈQUE DES MAROLLES

Club de Jeunesse

Rue des Tanneurs 178 - 1000 Bruxelles
François ZUNSHEIM
+32 (0)2 511 08 46
clubdejeunesse@marolles.org
lundi et mardi 16h-18h30
mercredi 14h-18h
jeudi et vendredi 16h-18h30

MUNTPUNT SPELPUNT

Ludothèque néerlandophone

Place de la Monnaie 6 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 278 11 11
www.muntpunt.be
mardi au vendredi 10h00-20h00
samedi 10h00-18h00

TOILE DE JEUX

Maison de quartier Querelle

Rue du Lavoir 32 - 1000 Bruxelles

Bénédicte HANOT
+32 (0)2 511 31 54
lundi et mardi 15h30-17h30
mercredi 14h-16h30
Animation à domicile sur rendez-vous

LUDOTHÈQUE DE L'ESPACE CÉSIAIRE

Collection spécifique de jeux de langage

Maison de la Francité

Rue Joseph II 18 - 1000 Bruxelles

Virginie D'HOOGE
+32 (0)2 219 49 33
jdl@maisondefrancite.be
Location de malles pour professionnels
sur rendez-vous
mercredi 13h30-17h30
Du lundi au vendredi de 10h-17h

ETTERBEEK

LUDOTHÈQUE D'ETTERBEEK

Avenue d'Auderghem 233 - 1040 Etterbeek

Mme DE COCK
+32 (0)2 642 90 22 - +32 (0)2 627 24 33
ludotheque-etterbeek@skynet.be
lundi 16h-18h - mardi 15h-17h
mercredi 14h-16h30 - jeudi 15h-17h
samedi 11h-12h30

EVERE

LUDOTHÈQUE COMMUNALE D'EVERE (BOITE À JOUJOUX)

Maison Communale - Espace Delahaut
Square Hoedemakers 10 - 1140 Evere

Lena DACIQ et Brice MARCHAL
+32 (0)2 247 63 55
ludotheque@evereirisnet.be
mardi à vendredi 14h-17h15
samedi 9h-13h

GANSHOREN

LA TOUPIE

Avenue de la Réforme 66 - 1083 Ganshoren

Amélie APPLINCOURT
+32 (0)2 425 00 28
latoupie.ganshoren@gmail.com
lundi 13h-17h - mercredi 13h-17h - samedi 10h-14h

IXELLES

LUDOTHÈQUE COMMUNALE D'IXELLES

Rue Mercelis 13 - 1050 Ixelles

Lisa DERU
+32 (0)2 515 69 45 - +32 (0)498 58 82 90
Ludomosaiquexl@gmail.com
lundi 16-18h - mardi 15h-17h - mercredi 14h-16h30
jeudi 15h-17h - vendredi 10h-13h et 14h-18h
samedi 9h - 13h

LOLOUDOTEC

Chaussée de Boisfort 37 - 1050 Ixelles

Lisa DERU
+32 (0)499 58 84 12
louloudotec@gmail.com
lundi et mardi 13h-16h30
mercredi 9h-12h et 13h-17h
jeudi et vendredi 13h-16h30

LUDOTHÈQUE DU CERCLE POLYTECHNIQUE DE L'ULB

Avenue Franklin Roosevelt 50 - 1050 Ixelles

lundi au vendredi 8h-18h
ludotheque@cerclepolytechnique.be

JETTE

DIABOLO

Centre Culturel Armillaire

Boulevard De Smet de Naeyer 145 - 1090 Jette

Michèle DOYEN
+32 (0)2 426 64 39
mercredi 14h-17h - samedi 10h-12h30

KOEKELBERG

Ludothèque Jakadi

Rue de Ganshoren 4 - 1081 Koekelberg

Mickaël Gainsbury
+32 (0)2 412 40 56 - +32 (0)2 412 40 57
jakadi@koekelbergirisnet.be
mercredi 13h-17h
samedi 9h-12h
Animations sur rendez-vous

MOLENBEEK-SAINT-JEAN

LUDOTHÈQUE INTERGÉNÉRATIONNELLE SPECULOOS

Avenue Jean Dubrucq 82 - 1080 Molenbeek

Daphné QUETTIER
+32 (0)2 428 08 75
ludo.speculoos@molenbeekirisnet.be
mardi au jeudi 15h30-17h30
certains samedis 13h30-17h30
Animations écoles, extrascolaires, ateliers enfants
sur rendez-vous

LUDOTHÈQUE DE NOTRE COIN DU QUARTIER ASBL

Rue de Genefle 18 - 1080 Molenbeek

Roland VANDENHOVE
+32 (0)2 411 01 11
notrecoin@bonnevie.be
lundi et mardi 16h-17h30 - mercredi 14h-17h
jeudi et vendredi 16h-17h30 - samedi 14h-18h

NEDER-OVER-HEEMBEEK

LUDOTHEQUE BAOBAB

Rue de Heembeek 267
1120 Neder-Over-Heembeek

Karim BULIF
+32 (0)474 07 36 60
karim.bulif@baobabbelgium.be
www.baobabbelgium.be
mardi, jeudi, vendredi 16h-18h
mercredi 13h-18h
samedi 11h-18h

SAINTE-GILLES

LET'S PLAY TOGETHER

Ludothèque itinérante

Rue Emile Feron 168 - 1060 Saint-Gilles

Mélissa SABLAIN

+32 (0)474 60 51 02

letsplaytogether.be@gmail.com

www.letsplaytogether.be

Animations, soirées jeux et formations sur demande

LUDOTHÈQUE DE LA MAISON DES ENFANTS

Rue du Fort, 25 - 1060 Saint-Gilles

Najia LARAUSSI

+32 (0)2 538 91 67

maisondesenfants.stgilles@live.be

mardi au samedi 10h15-13h et 14h-18h

LUDOTHÈQUE DE LA LIGUE BRAILLE

Ludothèque spécialisée pour personnes déficientes visuelles

Rue d'Angleterre 57 - 1060 Saint-Gilles

Michèle DUBOIS

+32 (0)2 533 32 56

bib@braille.be

Du lundi au vendredi 8h30-12h et 13h-16h30

SAINTE-JOSSE

LUDOTHÈQUE DE LA COMMISSION COMMUNAUTAIRE FRANÇAISE (COCOF)

Rue Royale 223 - 1210 Saint-Josse

Isabelle DESSAINT

+32 (0)2 218 81 25 - +32 (0)2 800 83 48

ludotheque@spfb.brussels

www.cocof.be

Prêt aux professionnels : jeudi 12h30 - 16h

Accompagnements de projets ludiques sur rendez-vous

SCHAERBEEK

LUDOCONTACT - SÉSAME

Boulevard Lambermont 208 - 1030 Schaerbeek

Bernadette LAMINE

+32 (0)2 245 27 81

ludocontact.sesame@gmail.com

www.ludocontact.be

lundi, mardi et jeudi 15h-18h

mercredi 14h-19h

samedi 9h30-12h30

Vacances scolaires : lundi, mardi et jeudi de 14h à 18h

Animations-groupes sur rendez-vous

LUDOCONTACT - MAISON DU CITOYEN

Place Gaucheret 20 - 1030 Bruxelles

Bernadette LAMINE

+32 (0)2 204 05 40

ludocontact.sesame@gmail.com

www.ludocontact.be

jeudi et vendredi 15h15-17h30

UCCLE

LUDIVINE

HE2B-Defré

Avenue De Fré 62 - 1180 Uccle

Silvana RECCHIA

+32 (0)2 373 71 10

ludoludivine@gmail.com

www.ludobel.be

ludoludivine.blogspot.be

mercredi 15h-19h

samedi 11h-14h

Fermé pendant les congés scolaires

Soirées jeux : dernier mercredi du mois à 18h30

ORTHO - LUDO

HE2B-Defré

Avenue De Fré 62 - 1180 Uccle

Sylvie FRÈRE

+32 (0)495 99 43 28

sfrere@heb.be

mercredi sur rendez-vous

L'OASIS

Ludothèque spécialisée aux handicaps sensoriels

Ch. De Waterloo 1504 - 1180 Uccle

Ana NAVARRO

+32 (0)2 373 52 38

ludo.oasis@irsa.be

lundi, mardi, mercredi, vendredi 10h-13h

jeudi et vendredi 14h-17h

WATERMAEL-BOITSFORT

LUDOTHÈQUE DE L'ESPACE DELVAUX

Rue Gratès 3 - 1170 Watermael-Boitsfort

Catherine PIERARD

+32 (0)2 663 85 62 - +32 (0)2 660 07 94

ludotheque1170@wb.irisnet.be

mercredi 14h-18h - vendredi 15h30-18h

samedi 10h30-12h30

Animations sur rendez-vous

LUDOTHÈQUE DE LA MAISON DES ENFANTS

Hondenberg 1 - 1170 Watermael-Boitsfort

Catherine PIERARD

+32 (0)2 673 69 80

ludotheque1170@wb.irisnet.be

mercredi 14h-18h - samedi 10h30-12h30

Animations sur rendez-vous

WOLUWE-SAINT-LAMBERT

LUDOTHÈQUE DE L'ŒUVRE NATIONALE DES AVEUGLES (ONA)

Ludothèque spécialisée pour personnes déficientes visuelles

Boulevard de la Woluwe 34 - bte 1

1200 Woluwe-Saint-Lambert

Céline PIETTE et Laurent VERBRUGGEN

+32 (0)2 240 79 91 - +32 (0)2 241 65 68

ludotheque@ona.be

www.ona.be

Prêt uniquement sur rendez-vous:

mardi et jeudi 8h30-12h et 13h-17h

mercredi 13h- 17h

vendredi 8h30-12h et 13h-15h30

Animations sur rendez-vous

WOLUWE-SAINT-PIERRE

LUAPE

Ludothèque adaptée aux personnes handicapées

Avenue Parmentier 19 - 1150 Woluwe-St-Pierre

+32 (0)2 772 75 25

luape@skynet.be

www.luape.org

mercredi 14h-16h30 - samedi 10h-12h30

Animations sur rendez-vous du lundi au vendredi de 9h à 16h

LUDOTHÈQUE DU CENTRE CROUSSE

Rue au Bois 11 - 1150 Woluwe-Saint-Pierre

Dominique GAUTHIER

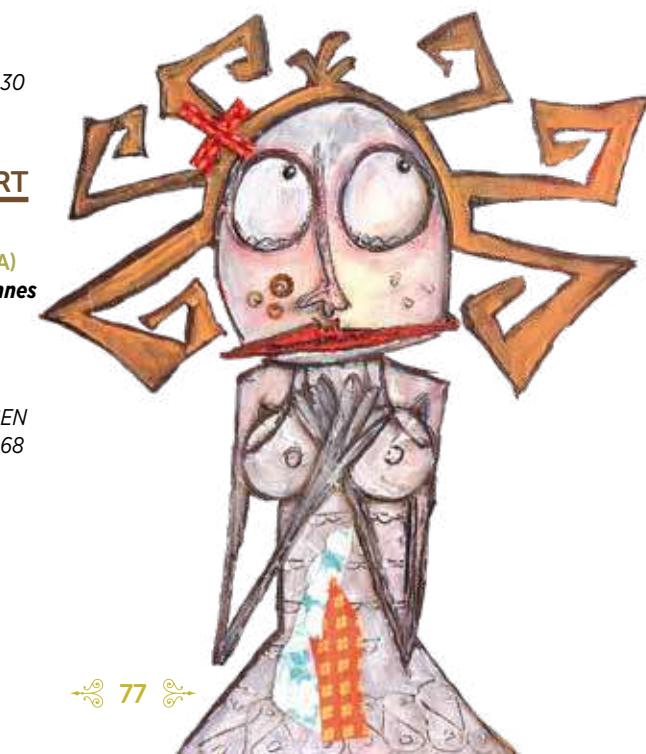
+32 (0)2 771 83 59

info@asblcentrecrousse.net

www.asblcentrecrousse.net

mercredi 15h-18h - samedi 10h-12h30

Animations et jeux géants sur place sur rendez-vous



BOUTIQUES SPÉCIALISÉES

C'est dans les boutiques spécialisées que vous trouverez le plus grand choix pour tous les âges et surtout les meilleurs conseils. La plupart d'entre elles organisent aussi des événements et des soirées jeux qui permettent au public de découvrir les nouveautés dans un marché du jeu en plein essor.



A VOS SOUHAITS

Rue Jean-Baptiste Labarre 1 - 1180 Uccle
+32 (0)2 332 21 61
avossouhaits@skynet.be
www.avossouhaits.be

L'ANTRE JEUX

Avenue de la Couronne 357 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 345 76 01
info@antre-jeux.be - www.antre-jeux.be

L'ATELIER DE GEPETO (KRAAINEM)

Rue d'argile 72 - 1950 Kraainem
krainem@ateliergepetto.be
www.atelier-gepetto.be

L'ATELIER DE GEPETO (WATERMAEL-BOITSFORT)

Rue Middelbourg 58 - 1170 Watermael-Boitsfort
+32 (0)2 661 30 11
www.atelier-gepetto.be

L'ATELIER DE GEPETO (WOLUWE-SAINT-LAMBERT)

Avenue Georges Henri 286
1200 Woluwe-Saint-Lambert
+32 (0)2 661 30 13
www.atelier-gepetto.be

CASSE-NOISETTES

Chaussée d'Alsemberg 76 - 1060 Saint-Gilles
+32 (0)2 537 83 92
casse-noisettes@skynet.be
www.casse-noisettes.be

CHOUCHOU VS SPRYL

Chaussée de Waterloo 1355 - 1180 Uccle
+32 (0)2 511 60 74
chouchou@chouchou.com
www.chouchou.com

C'KI LE ROI

Avenue du Roi Chevalier 38
1200 Woluwe-Saint-Lambert
+32 (0)2 772 78 86
francois.tytgat@ckileroi.be
www.ckileroi.com

DEDALE (ETTERBEEK)

Rue Gérard 138-140 - 1040 Etterbeek
+32 (0)2 734 22 55
info@dedale.be
www.dedale.be

DEDALE (Ixelles)

Rue du Bailli 61 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 345 02 54
info@dedale.be
www.dedale.be

EUREKAKIDS

Avenue Louise 199A - 1050 Ixelles
+32 (0)2 648 30 57
bxlavlouise@shops-eurekakids.net
www.eurekakids.be

FILIGRANES

Avenue des Arts 39-40 - 1040 Etterbeek
jouets@filigranes.be
www.filigranes.be

Avenue de la Toison d'Or 17 - 1050 Ixelles
www.fnac.be

FNAC CITY 2

City 2, Rue neuve - 1000 Bruxelles
Colette.mainguet@be.fnac.com

FOX & CIE

Rue Saint-Lambert 200
1200 Woluwe-Saint-Lambert
+32 (0)2 763 16 82
wol-shop@foxetcompagnie.be
www.foxetcompagnie.be

FOX & CIE DOCKS

Boulevard Lambermont 1 - 1030 Schaerbeek
docks@foxetcompagnie.be
www.foxetcompagnie.be

GRASSHOPPER

Rue Marché aux Herbes 39-43 - 1000 Bruxelles
leuven@thegrasshopper.be
www.thegrasshopper.be

INTERTOYS

Avenue de Busleyden 8-10 - 1020 Bruxelles
Boulevard Sylvain Dupuis 315 - 1070 Anderlecht
toysco@skynet.be
www.intertoys.nl

KINKAJOU

Rue Haute 340 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 731 68 11
kinkajou@marchand.be
www.kinkajou.be

LUXIOL

Chaussée d'Ixelles 221 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 648 77 14
www.luxiol.be

OLI-WOOD TOYS IXELLES

Chaussée de Waterloo 529 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 345 94 34
oliwoodtoys@yahoo.be
www.olewoodtoys.be

OLI-WOOD TOYS 2 ETTERBEEK

Av de la Chasse 94a - 1040 Etterbeek
+32 (0)2 649 36 82
reginaldcol@yahoo.fr
www.olewoodtoys.be

OUTPOST GAMECENTER

Rue de la Tribune 8 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 218 04 00
pavlos@outpost.be
www.outpost.be

LE P'TIT REVE

Place Saint-Job 21 - 1180 Uccle
+32 (0)2 372 95 15
fralac.uccle@gmail.com
www.leptitreve.be

SAJOU

Rue Léopold I 466 - 1090 Jette
+32 (0)2 427 08 87
info@sajou.be
www.sajou.be

SERNEELS A. ET B.

Avenue Louise 69 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 538 30 66
info@serneels.be
www.serneels.be

SUPER DRAGON TOYS

Rue Sainte-Catherine 6 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 511 56 25
superdragontoys@hotmail.com
www.superdragontoys.com

LA TOUPIE DE PITOU

Avenue Guillaume Gilbert 14 - 1050 Ixelles
cecile.limbosch@skynet.be
+32 (0)2 675 02 75

VOLTE FACE

Rue des Teinturiers 17 - 1000 Bruxelles
+32 (0)472 24 22 32
marcojaux@yahoo.be

WOODEE

Rue Félix Marchal 31 35 - 1030 Schaerbeek
+32 (0)2 742 33 56
coline.woodee@gmail.com
www.woodee.be



CLUBS ET ASSOCIATIONS LUDIQUES

Le monde associatif ludique est très divers, tout comme les domaines du jeu. Loin d'être exhaustif, nous avons répertorié ici quelques organisations actives dans l'animation et la promotion des jeux de société, jeux de rôle sur table et grandeur nature, wargames, jeux de figurines.

ANOTHER MEDIEVAL WORLD ASBL

Jeux de rôle grandeur nature

Stéphan Devolder
Avenue Jean Palfijn 88 - 1020 Laeken
+32 (0)2 478 98 89
info@medieval.be
www.medieval.be

AUDER'GAMES

Jeux de société

Salle Les Paradisiers
Chaussée de Wavre 1336 -1160 Auderghem
Soirées jeux les premiers et troisièmes jeudis du mois 19h-23h30
www.audergames.wordpress.com

LE BANQUET DES GÉNÉRAUX

Club de wargame

Serge Bettencourt
Sessions mensuelles : Experimentarium de l'ULB
Boulevard du Triomphe CP238 - 1050 Bruxelles
www.banquetdesgeneraux.com

BE LARP

Fédération belge francophone de jeux de rôle grandeur nature

Maison de la Jeunesse
Rue de Tubize, 28/2 - 1460 Virginal
+32 (0)490 438 689 ou +32 (0)494 077 916
info@belarp.be
www.larp.be

BRUSSELS QWAFFLES

Club de quidditch

Abdelhakim Boukil
brusselsqwaffles@gmail.com
www.quidditchbelgium.be

CENTRE KAPLA DE BRUXELLES

Animations et ateliers de construction en planchettes de bois Kapla

Alessandro Ingafù Del Monaco
Rue de Verviers 3 - 1000 Bruxelles
+32 (0)471 20 00 15
contact@kapacentrebxl.com
www.kapacentrebxl.com

CLUB DE JEUX MATHÉMATIQUES

Jeux de société

Haute Ecole Francisco Ferrer
Boulevard Lemonnier 110 - 1000 Bruxelles
Joëlle Lamon
joellelamon@yahoo.fr
www.jeuxmath.be

DÉ JOUEUR

Jeux de société

Chaussée de Vleurgat 23, 1050 Ixelles
Soirée jeu mensuelles
un samedi par mois de 14h à 01h
dejoueur@gmail.com
www.facebook.com/DeJoueur

FÉDÉRATION BELGE DES JEUX DE SOCIÉTÉ

Organisation de tournois multi-jeux

www.fbjs.be

LE PHÉNIX

Club de go

Outpost
Rue de la Tribune 8 - 1000 Bruxelles
Michael Silcher
+32 (0)475 97 81 77
club_phenix@gofed.be
www.gophenix.wordpress.com

KAERNUNOS

Animations de jeux de rôle grandeur nature pour enfants et adultes

Rue Meyerbeer 145 - 1180 Bruxelles
Joan Reyes
+32 (0)485 52 93 99
info@kaernunos.net
www.kaernunos.be

LA LIGUE DES JEUXSTICIERS

Jeux de rôle et jeux de société

Sylvain Corrillon
+32 (0)499 11 01 83
jeuxsticiers@gmail.com
laliguedesjeuxsticiers.wordpress.com

LA TAVERNE DU DRAGON ROUGE

Jeux de figurines, jeux de rôle

Café Le Garnath
Avenue Jules Malou 26 - 1040 Etterbeek
Stéphane Boulay
sboulay@skynet.be
tavernedragonrouge.forumactif.com

LES DEUX FOUS DU DIOGÈNE

Club de jeu d'échecs

L'Espadon
Rue des Champs 69 - 1040 Etterbeek
Alexandre Glaser
+32 (0)498 03 63 36
les2fousdd@gmail.com
www.les2fousdd.com

LES PORTES DE SALEM

Jeux de rôle

Centre Culturel « Le Fourquet »
Place de l'Eglise 15 - 1082 Berchem-Sainte-Agathe
Gaëtan Deberdt
gaetan.deberdt@gmail.com
www.lesportesdesalem.be

LES SAINGEURS DU CHAOS

Jeux de rôle

Maison-Dés-Jeux
Rue du Greffe 20 - 1070 Anderlecht
David Beugnies
+32 (0)477 18 74 15
contact@saigneursduchaos.be
www.saigneursduchaos.be

LIGHTSABER ACADEMY BRUSSELS

Association de promotion du combat au sabre laser

Jérôme Middernacht
+32 (0)2 472 64 23 23
bruxelles@ludosport.net
www.ludosport.net

LUDO ASBL

Association de promotion culturelle du jeu

Avenue De Fré, 62 - 1180 Uccle
Michel Van Langendonckt
+32 (0)2 733 85 00
info@ludobel.be
www.ludobel.be

MUSÉE DU JOUET

Rue de l'Association 24 - 1000 Bruxelles
André Raemdonck
+32 (0)2 219 61 68
www.museedujoyet.eu

PHÉNIX ASBL

Jeux de rôle grandeur nature

Avenue Palmerston 17 - 1000 Bruxelles
info@phenix-asbl.be
www.phenix-asbl.be

RAGNAROK

Jeux de rôle grandeur nature

ragnarokgn@gmail.com
www.ragnaroklarp.be

TABLETOP RAGE

Club de jeux de figurines

Centre Culturel du Fourquet
Place de l'Eglise 15
1082 Berchem Sainte-Agathe
Jérémy Walmach
www.tabletoprage.wordpress.com

TABLETOP RAGE

Jeux de figurines

Centre Culturel Le Fourquet
Place de l'Eglise 15 - 1082 Bruxelles
www.tabletoprage.wordpress.com
Deux vendredis par mois 20h00-2h00
Un dimanche par mois 10h-19h30

LA TRICOTERIE

Soirées jeux de société hebdomadaires

Rue Théodore Verhaegen 158 - 1060 Saint-Gilles
+32 (0)485 555 851
info@tricoterie.be
www.tricoterie.be
Lundi à partir de 19h

KOEZIO BRUXELLES

Live Adventure Game
Quai des Usines 163 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 319 54 54
www.koezio.co/befr

LET ME OUT BRUSSELS

Place de la Liberté 3 - 1000 Bruxelles
+32 (0)483 71 95 96
contact@letmeout.be
www.letmeout.be
3 salles, 3 enquêtes

ESCAPE GAMES

Nouveaux terrains d'expérimentation ludique, les escape games sont des jeux d'évasion grandeur nature où un groupe de personnes enfermés dans une pièce doivent résoudre une série d'énigmes afin d'en sortir avant la fin du temps imparti (souvent 60 minutes).

60 MINUTES

Rue Saint-Jean 37 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 880 03 70
info@60minutes.be
www.60minutes.be

ESPACE PROD

Rue de L'Etuve 69 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 511 47 65
www.escapeprod.com
2 salles, 2 enquêtes, jeux de piste dans Bruxelles

CHAMBER CHALLENGE ESCAPE ROOM

Rue du Chatelain 69 - 1050 Ixelles
+32 (0)472 65 06 03
chamberchallenge69@gmail.com
www.chamberchallenge.be
2 salles, 2 enquêtes

ENYGMA

Place de l'Albertine 3 - 1000 Bruxelles
Julien Vandenne
+32 (0)2 512 96 37
info@enygma.be
www.enygma.be
3 salles, 3 enquêtes

ESCAPE ROOM BRUXELLES

Avenue des Tropiques 28 - 1190 Forest
+32 (0)489 81 53 01
info@escapebrussel.be
www.escapebrussel.be
1 salle, 1 enquête

ESCAPE RUSH

Rue de l'automne 30 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 219 34 20
info@escaperush.com
www.escaperush.com
1 salle, 1 enquête



KOZIO BRUXELLES

Live Adventure Game
Quai des Usines 163 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 319 54 54
www.kozio.co/befr

QUARANTINE

2 adresses :
Rue Saint-Jean 45 - 1000 Bruxelles
2 salles
Rue des Eperonniers 53 - 1000 Bruxelles
2 salles
+32 (0)471 75 39 17
quarantine@liveescapegames.be
www.liveescapegames.be

THE ESCAPE HUNT EXPERIENCE

Rue de Livourne 13 - 1060 Bruxelles
+32 (0)2 850 15 10
brussels.manager@escapehunt.com
www.brussels.escapehunt.com
8 salles, 3 enquêtes





20 JEUX POUR APPRENDRE



Mesurer



Calculer



Se repérer



Communiquer



Ecouter



Ecrire



Mémoriser

